ARCADE • ATARI • DREAMCAST • MASTER SYSTEM • MEGA DRIVE • MSX • NEO-GEO • NES • SNES • E OUTROS

JOGOS CLÁSSICOS, DIVERSÃO ETERNA

EDITORA EUROPA 25 Anos

Nº 8 • R$ 19,90

O VERDADEIRO PAI DO GÊNERO

SURVIVAL HORROR

SWEET HOME

Conheça as ideias que Resident Evil copiou deste clássico japonês para gerar um novo conceito de games de terror

TELEPATIA NO ATARI
O poder da mente para controlar jogos por meio de um acessório... E deu tudo errado!

FALSA EXCLUSIVIDADE
Jogos que deveriam ser exclusivos, mas que deram um jeitinho de aparecer na concorrência

THE ELDERS SCROLLS: ARENA
Conheça o primeiro episódio da série que evoluiu até a criação do megasucesso Skyrim

ANTARCTIC ADVENTURE
O simpático pinguim que desbravou a Antártida, foi o símbolo do MSX e ainda ensinava geografia

DOSSIÊ TURRICAN
Tudo sobre a série alemã de ação que imitou Alien, Metroid, Manowar... E deu muito certo!

Diretores:
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz
Vivi Carrara

Edição Nº 8 – Março de 2012

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Executivo: Luiz Siqueira
Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo - MTb.10.766
araujo@europanet.com.br

Redator-chefe: Humberto Martinez
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte: Marco Souza
Revisão de Texto: Rômulo Máthei
Colaboraram nesta edição: Alexei Barros, André Forte e Viviane Werneck

PUBLICIDADE
Diretor de Publicidade
Mauricio Dias (11) 3038-5093
São Paulo
publicidade@europanet.com.br
Coordenador: Alessandro Donadio
Equipe de Publicidade: Angela Taddeo, Adriana Gomes, Elisangela Xavier, Ligia Caetano, Renato Peron, Rodrigo Sacomani e Rosa Alves.
Tráfego: Renan Pereira (11) 3038-5097
Criação Publicitária: Paulo Toledo

Outros estados
Brasília: New Business – (61) 3326-0205
Nordeste (Alagoas, Ceará, Pernambuco, Paraíba e Rio Grande do Norte): Espaço de Mídia – (81) 3222-2544
Paraná: GRP Mídia – (41) 3023-8238
Rio Grande do Sul: Semente Associados (51) 3232-3176
Santa Catarina: MC Representações – (48) 3223-3968
Publicidade - EUA e Canadá: Global Media, +1 (650) 306-0880

INTERNET
www.europanet.com.br
Cássio Narciso (Coordenador), Anderson Ribeiro, Anderson Cleiton e Adriano Severo

PRODUÇÃO E EVENTOS
Aida Lima (Gerente) e Beth Macedo

PROPAGANDA
Robson Carvalho

CIRCULAÇÃO
Ezio Vicente (Gerente) e Carolina Mascarenhas

LOGÍSTICA
Liliam Lemos (Coordenação logística); Henrique Guerche, Marcio Policeno, Carlos Mellacci, Evaldo Nascimento e Fabiano Veiga

ATENDIMENTO A LIVRARIAS E VENDAS DIRETAS
vendasdiretas@europanet.com.br
Gerente: Flávia Pinheiro
Assistente de vendas: Michele Pereira
Promotor de vendas: Leonardo Cruz

ASSINATURAS E ATENDIMENTO AO LEITOR
Gerente: Fabiana Lopes (fabiana@europanet.com.br);
Coordenadora: Tamar Biffi
Atendentes: Carla Dias, Josiane Montanari, Paula Hanne, Vanessa Araújo, Debora Miranda e Fatima Rossi

Rua MMDC, nº 121, São Paulo, SP
CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros Estados: 0800-8888-508 (ligação gratuita)
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

ADMINISTRAÇÃO
Renata Naomi, Paula Orlandini e Elvira Fernandes

DESENVOLVIMENTO DE PESSOAL
Tânia Roriz e Elisangela Harumi

OLD!Gamer é uma edição especial da Revista do DVD-ROM (ISSN 2176-8668).

A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
FC Comercial Distribuidora S.A.

Impressão: IBEP GRÁFICA

Somos filiados à:
ANER – Associação Nacional dos Editores de Revistas

EDITORIAL

O conhecimento popular costuma apontar *Resident Evil*, clássico da Capcom para PlayStation, como o criador do Survival Horror. Subgênero do terror, esse estilo é próprio de videogames e tem como característica colocar o protagonista/jogador em situações tensas, sem grandes recursos para enfrentá-las. Geralmente trata-se de uma luta pela sobrevivência em meio a um clima de suspense constante, quase asfixiante. E se isso acontecer em grandes mansões afastadas da civilização e longe de qualquer fonte de socorro, melhor ainda.

É o caso de *Resident Evil*... e de *Sweet Home*, RPG de ação lançado para Famicom e fonte de inspiração de muitos elementos marcantes da série de zumbis do PlayStation. Acha improvável? Ok... Sr. Mikami, me ajude a convencer o leitor: *"Eu peguei um monte de ideias de Sweet Home. Sweet Home não vendeu muito bem, mas ainda acho que o jogo foi uma obra-prima!"*. Ah, que falta de educação a minha. Esqueci de apresentar o mestre Shinji Mikami. Ele é "só" o criador de *Resident Evil*. Então, se ele diz, deve ser verdade. E, para ajudar a colocar *Sweet Home* no seu devido lugar na história dos videogames, criamos um comparativo para apontar tudo que os dois games têm em comum. Você vai descobrir que, se *Resident Evil* é o pai do Survival Horror, *Sweet Home* é o avô... aquele tipo de avô que dá medo.

Por falar em inspirações, quem diria que a série *Turrican* foi criada na Alemanha copiando várias ideias de jogos japoneses? E duvido que você sabia que o primeiro *The Elder Scrolls* tem mais de seis milhões de quilômetros quadrados de território (*Skyrim* é fichinha perto disso). Pois é, mundo maluco esse dos videogames. Maluco e cheio de histórias, do jeito que precisa ser para tornar a **OLD!Gamer** uma revista interessante e, por incrível que pareça, com muitas novidades para contar.

Humberto Martinez
Redator-chefe
Humberto@europanet.com.br

OLD! STAFF

Humberto Martinez
Inspirado pelas mortes horríveis do filme *Sweet Home*, ameaçou quem furasse os prazos com torturas ainda mais dolorosas, sangrentas e medonhas

Marco Souza
Além de se superar a cada nova matéria diagramada, conseguiu encontrar a beleza oculta nas bestialidades de *Sweet Home*

SUMÁRIO

04
OLD!News
Notícias de Ontem
Pancadaria nos 32-bit, com pitadas de Odyssey Aventura e Mario 3

12
Matéria de Capa
Sweet Home
Abra as portas, porque o inspirador de *Resident Evil* quer entrar em casa

20
Galeria
Tennis x Super Tennis
Já vimos essas raquetadas antes em algum lugar

22
Dossiê
Turrican
Os bastidores e intrigas da série alemã de ação e plataforma

48
Quem criou?
Mickey Mania
Como o pai de *God of War* se envolveu com o rato da Disney

50
Ajuda sem sentido
Falsa exclusividade
Concorrência, quer algumas de nossas séries também? Qualidade? Talvez...

62
Direto do museu
The Elder Scrolls: Arena
O pergaminho que estava quase em decomposição

70
Galeria
Donald x Snoopy
Basta trocar um personagem americano por outro

72
Era do Gelo
Antarctic Adventure
A aventura do pinguim mascote, maratonista e professor

78
Acessórios
Atari Mindlink System
A invenção que queria testar o poder da sua testa

80
Capas Retrô
Nuclear War
O caos não atrapalha o bronzeamento da pele

82
Propaganda
Metal Gear
Mostruário de todas as parafernálias de Snake

Alexei Barros
Trancafiado na mansão de *Sweet Home*, terminou a série *Turrican* e listou as exclusividades fajutas. Quando conseguiu abrir a porta e fugir do casarão, foi à Antártida

André Forte
Com a sua força bruta, chegou chutando portas em residências antigas que estão entupidas de revistas antigas de videogame

Viviane Werneck
Garante que é mais difícil sair da primeira dungeon de *Elder Scrolls: Arena* do que escapar da casa de *Sweet Home*. Não duvidamos

Por André Forte

SAMURAI RPG 32-BIT

Gamers nº9
Julho de 1996
"A SNK confirmou o lançamento de *Samurai RPG* para Saturn. O game está para ser lançado no Neo Geo CD, mas a SNK não divulgou a data de lançamento para o 32-bit da Sega."

Análise OLD!Gamer
Lançado para Neo Geo CD em 27 de junho de 1997, *Samurai Shodown RPG* – também conhecido como *Samurai Spirits, a True Story: Bushido Biographies* foi convertido para Sega Saturn e PlayStation. Tirando diferenças técnicas entre as versões (os sprites superiores do Neo Geo CD deixavam os lutadores mais impressionantes), o grande diferencial para Saturn foi um modo especial em que era possível entrevistar os personagens (por meio de perguntas pré-selecionadas), enquanto o jogo para PlayStation ganhou uma história paralela com cenas não interativas.

Samurais caem bem em todo RPG

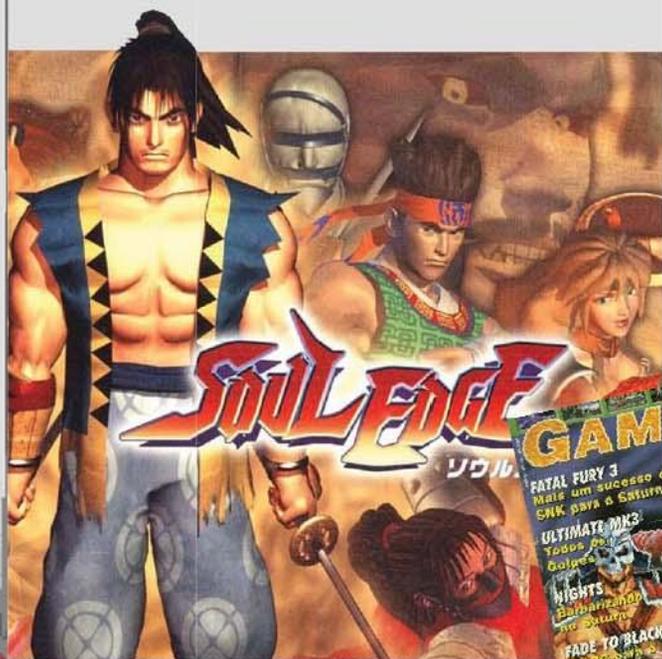
DUKE NUKEM EM SUA CASA

Gamers nº9
Julho de 1996
"O game que está fazendo um sucesso enorme no PC, *Duke Nukem 3D*, será lançado para Saturn e PlayStation nesse final de ano pela GT Interactive."

Análise OLD!Gamer
Lançado no PC em janeiro de 1996, *Duke Nukem 3D* foi prometido pela GT Interactive para os dois consoles 32-bit. Contrariando as expectativas, a versão para Sega Saturn ficou visualmente mais bonita, mesmo com um hardware para gráficos 3D menos robusto do que o do PlayStation. No console da Sony, o jogo ganhou o subtítulo *Total Meltdown* e trouxe os três episódios originais e um inédito, intitulado Plug n' Pray.

UPGRADE PARA TEKKEN 3

Gamers nº 10
Setembro de 1996
"A Namco anunciou que o seu próximo game, *Tekken 3*, vai usar uma nova placa. Os games anteriores da empresa rodavam na placa System 11, que era basicamente um processador de PlayStation. *Tekken 3* vai rodar com a System 12, uma placa de PlayStation com alterações. A Namco também afirmou que, quando o game for lançado para o 32-bit da Sony, no ano que vem, terá um cartucho com um upgrade para garantir a conversão perfeita."

Análise OLD!Gamer
Produzido realmente na System 12, *Tekken 3* para fliperamas deu um salto gráfico em relação aos dois anteriores. Para o PlayStation, a Namco desistiu da ideia de lançar o tal cartucho para garantir a conversão perfeita. Isso, provavelmente, porque a Namco foi avisada que a Sony iria eliminar, nos futuros modelos do console, a entrada que aceitaria os cartões de expansão de memória (que nunca foram criados), a mesma usada pelo acessório GameShark. Ainda assim, o jogo ficou excelente e figura até hoje como um dos melhores títulos do catálogo do PlayStation, mesmo rodando em um videogame com menos memória RAM e velocidade de processador do que o fliperama. O truque para o sucesso foi investir em cenários de fundo com imagens panorâmicas pré-renderizadas, que não ocupam o processador (no fliperama, essas imagens eram processadas em tempo real), além de uma resolução gráfica mais baixa que a da versão de fliperama.

SOUL EDGE NO PLAYSTATION

Gamers nº 10
Setembro de 1996
"Mais um game da Namco está chegando ao console da Sony. *Soul Edge* terá algumas novidades em relação ao arcade, como três novos modos (Vs. Mode, Survival e Team Battle), e a Namco afirmou que o game terá ainda mais modos na versão final. *Soul Edge* para PlayStation terá uma animação de abertura com cerca de dois minutos que irá, provavelmente, arrasar a abertura de *Tekken 2*. O game será baseado na versão II do arcade e o último chefão do game será selecionável."

Análise OLD!Gamer
As conversões da Namco para o PlayStation marcaram positivamente a geração 32-bit. E *Soul Edge* (*Soul Blade* nos EUA) foi mais um caso de um ótimo jogo de fliperama que chegou ao console da Sony com um visual acima da média e atrações inéditas (lutadores extras, modo história, músicas adicionais da trilha sonora e sete armas novas para cada lutador). A apresentação de dois minutos citada pela revista *Gamers* foi incluída na versão PlayStation, com a inesquecível faixa de abertura "The Edge of Soul". Mesmo a introdução de *Soulcalibur V*, episódio atual da série para PlayStation 3 e Xbox 360, não incendeia a alma dos jogadores como a animação em CG da abertura de *Soul Edge*.

RESOLVIDA ZICA NO PLAYSTATION

Ação Games, nº 111
Janeiro de 1997
"A Sony já pôs nas lojas de EUA e Japão os lotes de PlayStation com um novo canhão de laser, feito de alumínio em vez de plástico. Espera-se que a famosa zica do console suma de vez."

Análise OLD!Gamer
"Zica" foi um modo bem-humorado de a *Ação Games* apontar um enorme problema que afetou os primeiros modelos do PlayStation. O canhão de leitura de CD do aparelho movia-se por um trilho de plástico, material que se desgastava com os movimentos repetitivos e, com o tempo, prejudicava (e até impossibilitava) o funcionamento dos jogos. Na época, não era raro comprar um PlayStation e, após alguns meses de uso, não conseguir jogar mais nada. Para contornar a situação, as assistências técnicas (geralmente não oficiais) tentavam alinhar ou trocar o canhão, soluções ineficientes em longo prazo.
O problema só foi resolvido com o segundo modelo do console e o canhão com trilho de alumínio.

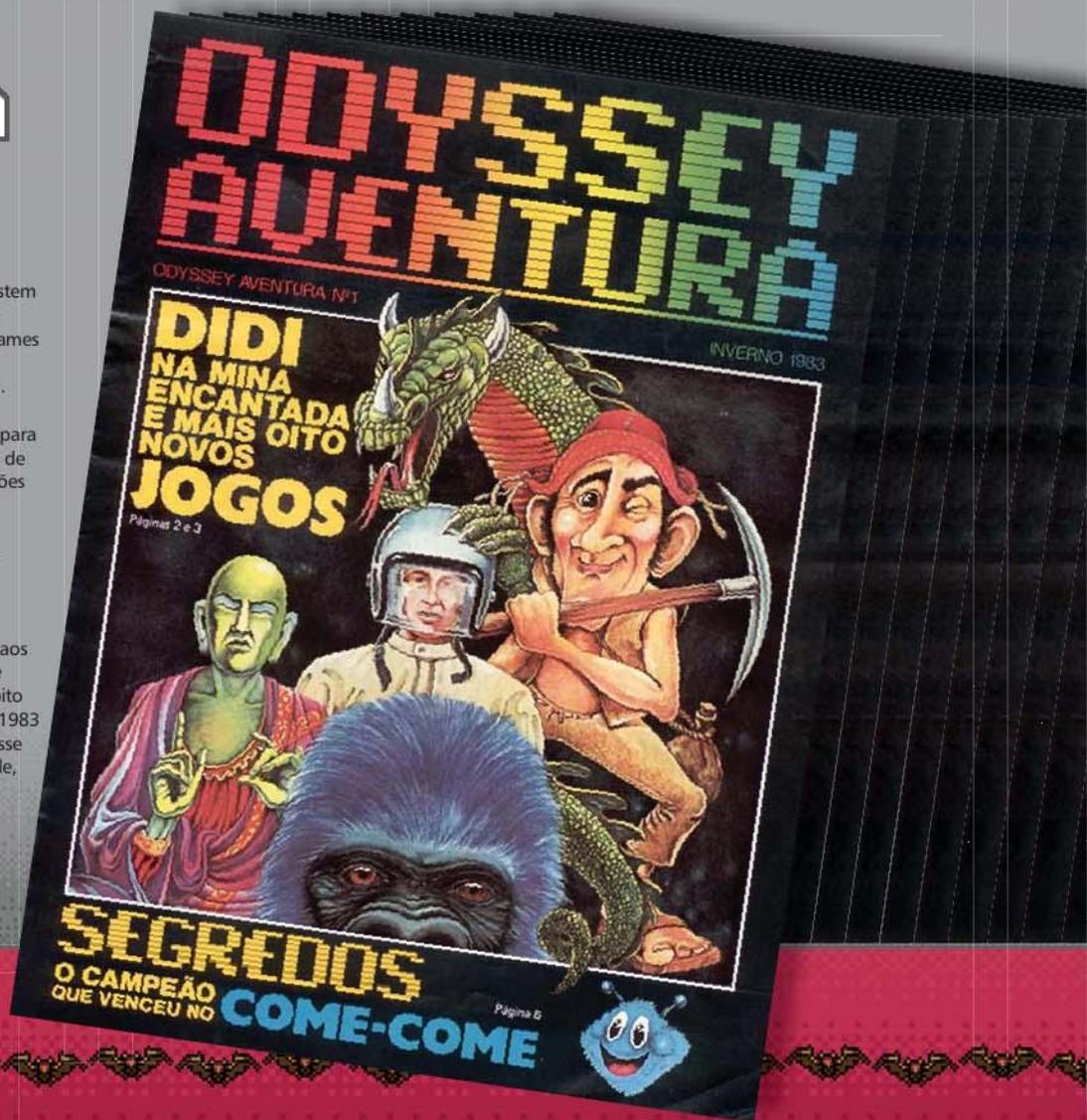
REVISTA DO MÊS

Odyssey Aventura

Os leitores que começaram sua carreira gamer com o Nintendinho ou Master System podem não saber, mas a primeira revista nacional totalmente dedicada aos videogames foi a Odyssey Aventura, lançada pela Mauro Ivan Marketing Editorial em 1983.

Sua distribuição era exclusiva para os membros do Odyssey Clube. Para entrar para o grupo era preciso preencher uma ficha de inscrição que só era encontrada nas edições que acompanhavam os consoles e em campeonatos organizados pela Philips.

A Odyssey Aventura oferecia matérias sobre futuros lançamentos, cobertura e calendários de campeonatos, seção de dicas e recordes dos leitores.

Apesar do sucesso conquistado junto aos donos de Odyssey, a publicação não teve uma vida muito longa e lançou apenas oito edições, entre os meses de setembro de 1983 a junho de 1985. Coincidência ou não, esse foi o período de maior sucesso do console, que perdeu o fôlego após o lançamento oficial do Atari 2600, da Polyvox.

JOGO DO MÊS

Street Fighter Zero 2

Publicação: Capcom • Desenvolvimento: Capcom • Gênero: Luta
Lançamento: novembro de 1996 (EUA) e dezembro de 1996 (Japão)

Street Fighter Alpha 2 foi o gran finale da grandiosa colaboração da Capcom para o sucesso do Super Nintendo. É claro que os 32 Mega do cartucho não chegavam nem perto da abundância de memória possibilitada pelos CDs do PlayStation e Sega Saturn, mas a adição do chip S-DD1, com uma tecnologia de descompressão de gráficos, fez com que o visual fosse surpreendente para os padrões do SNES.

E, apesar do sistema inovador de descompactação de arquivos causar um leve carregamento antes de cada luta, o tempo de acesso do cartucho era muito mais rápido do que nas versões em CD. De quebra, o jogo ainda trouxe uma personagem secreta dos fliperamas, a Chun-Li com a roupa clássica de *Street Fighter II*, além de Shin Akuma, a versão mais poderosa de Akuma. E uma observação: ao contrário do que foi citado pela *SuperGamePower*, os Custom Combos não eram exclusivos do Super Nintendo, e sim uma atração de todas as edições.

PREVIEWS DA ÉPOCA

O anúncio de *Street Fighter Zero 2* agitou as revistas. Abaixo, as expectativas do game para a Gamers e SGP

Gamers nº 11
Outubro de 1996

"Bomba! Bomba! Bomba! Acredite se quiser, o super sucesso dos arcades da Capcom, *Street Fighter Zero 2*, está chegando para Super NES. A Capcom informou que todos os 18 lutadores estarão disponíveis, assim como seus golpes especiais, Super Combos e Custom Combos. Todos os cenários serão convertidos com o máximo de perfeição possível. E tudo isso em apenas 32 Mega, segundo a Capcom.

Porém, mesmo que ela termine o game com esta memória, terá que usar algum chip especial para aguentar a animação perfeita do arcade. A Capcom é conhecida por suas conversões perfeitas de games de arcade para sistemas domésticos. Você se lembra de *Street Fighter II* para Super NES? Ou até mesmo de *Street Fighter II Turbo*, que chegou a ficar até melhor do que no arcade? Então espera-se algo próximo do inacreditável, com uma animação excelente e jogabilidade suprema."

SuperGamePower nº 30
Setembro de 1996

"Quem disse que *SF Zero 2* é privilégio dos 32-bit? A Capcom não decepciona os usuários de SNES e traz o seu maior sucesso. É óbvio que a conversão não é idêntica, mas vai além da capacidade do 16-bit da Nintendo."

ANÁLISES DA ÉPOCA

Veja alguns trechos das análises das revistas especializadas e as notas de *Street Fighter Zero 2* para Super Nintendo

Super Game Power nº 34
Janeiro de 1997

"O jogo é basicamente o mesmo, mas o som e os gráficos saíram perdendo para a versão do PlayStation – a melhor entre os consoles caseiros até agora. São 18 lutadores. Entre os que já estavam em *Street Fighter Alpha* estão: Rolento (de *Final Fight*), Gen (de *Street Fighter*), Zangief e Dhalsim (de *Street Fighter II*) e Sakura, lutadora absolutamente nova. A grande novidade de *Street Fighter Alpha 2* para SNES é o Custom Combo. Com ele você pode criar combos. É isso mesmo, mano, criar combos! É só acionar o Custom Combo e o lutador vai ficar super veloz. Daí você pode fazer a sequência de golpes que quiser para ter um outro combo." **Nota: Diversão 4 | Controle 4 | Gráfico 3 | Som 3**

Ação Games nº 111

"O grande trunfo da versão *Alpha 2*, o visual do game, foi bem preservado. A apresentação, por exemplo, ficou idêntica à do original. Quanto aos cenários, faltaram aqueles elementos que se movimentavam toda vez que um golpe especial era executado e alguns detalhes, como o pessoal que aparecia fazendo xixi na tela do Birdie. Uma mancada inexplicável é a demora do jogo para carregar cada luta na tela, já que não se trata de um CD."
Nota: 9,0

Gamers nº 14

"Primeiro os prós: todos os 18 personagens estão disponíveis, com todos os seus golpes. Todos os estágios normais também estão no game. Todos os elementos das outras versões, como Custom Combos, Super Combos, Alpha Counters, Defesa Aérea, Mid-Bosses, último chefe variando de acordo com o seu lutador, está tudo intacto no Super NES. Agora vamos aos contras: os gráficos estão com uma resolução bem menor e não são em tela inteira. Muitos 'detalhes' dos estágios foram retirados. As músicas ficaram bem simplificadas, mas mesmo assim não estão ruins. O game carrega antes de cada luta, mas é coisa de dois segundos."

COMO FOI MARÇO DE 1991 PARA O... NINTENDINHO

A partir de agora, a seção de lançamentos do mês mudou na **OLD!Gamer**. E para a melhor. Em vez de mostrarmos uma seleção de jogos para diversas plataformas, escolheremos a cada edição um console para selecionar os lançamentos memoráveis de determinado mês.

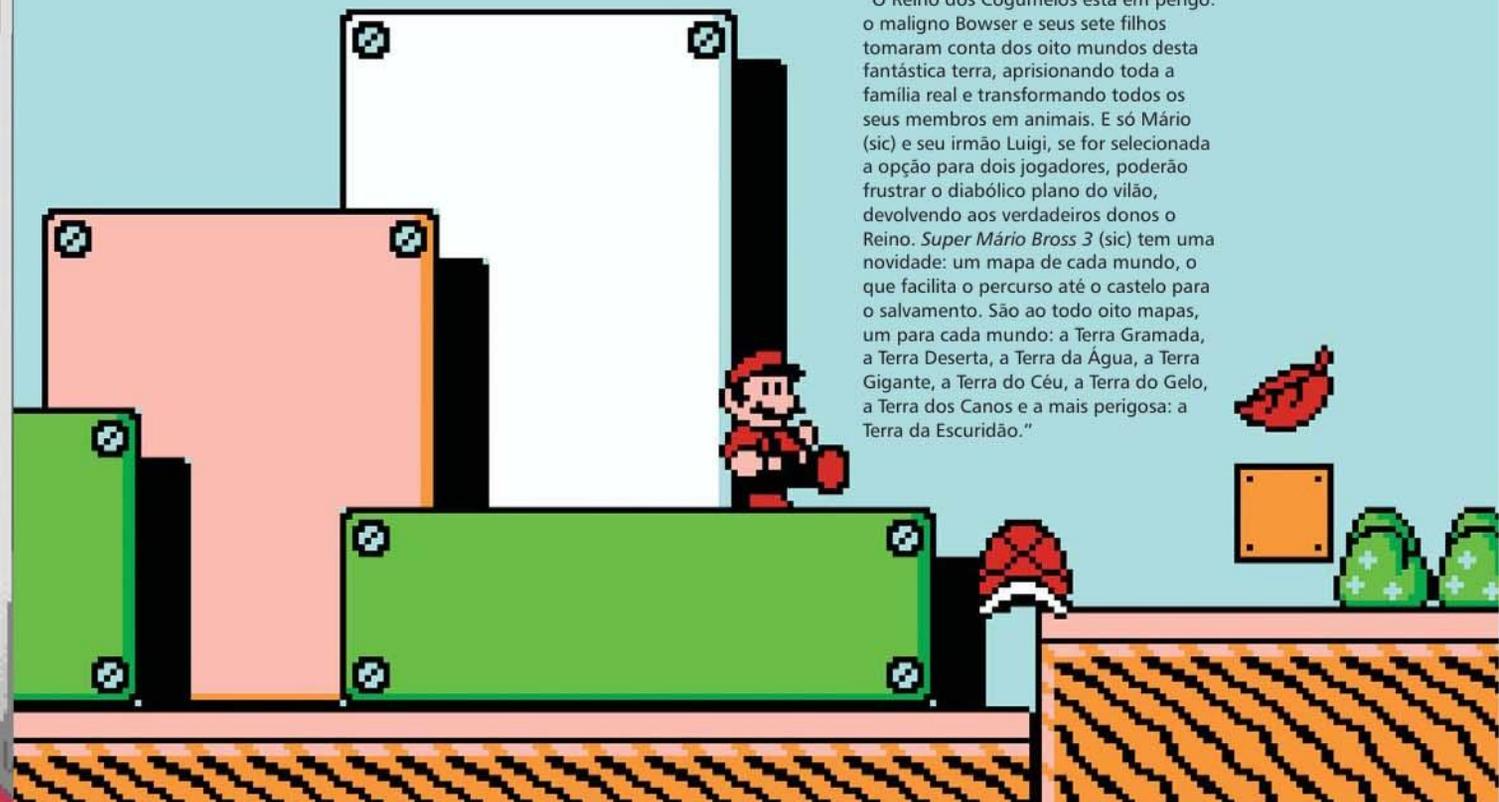
E, para começar, relembraremos como foi – ou como seria no caso dos mais novos – folhear a primeira edição da revista *Videogame* em março de 1991, cujas páginas destacavam o 16-bit da Nintendo com uma enxurrada de ótimos títulos.

Compilaremos também as notas que esses jogos receberam à época, juntamente com a nota que acreditamos merecerem hoje, depois de tanto tempo.

Observação: Sistema de notas
Como o sistema de notas variava de uma revista para outra, não iremos nos preocupar em reproduzi-las em todos os detalhes (A *Game Power*, por exemplo, analisava o 'Fun Factor' (diversão), enquanto outras analisavam os controles). Para padronizar e facilitar a adaptação da revista, reproduziremos apenas a nota final, que pode ir de 0 a 5. (Em casos de revistas que trabalham de 0 a 10, adaptaremos para 5 a nota máxima).

JOGO DO MÊS SUPER MARIO BROS. 3

REPRODUÇÃO VIDEOGAME

"O Reino dos Cogumelos está em perigo: o maligno Bowser e seus sete filhos tomaram conta dos oito mundos desta fantástica terra, aprisionando toda a família real e transformando todos os seus membros em animais. E só Mário (sic) e seu irmão Luigi, se for selecionada a opção para dois jogadores, poderão frustrar o diabólico plano do vilão, devolvendo aos verdadeiros donos o Reino. *Super Mário Bross 3* (sic) tem uma novidade: um mapa de cada mundo, o que facilita o percurso até o castelo para o salvamento. São ao todo oito mapas, um para cada mundo: a Terra Gramada, a Terra Deserta, a Terra da Água, a Terra Gigante, a Terra do Céu, a Terra do Gelo, a Terra dos Canos e a mais perigosa: a Terra da Escuridão."

NINJA GAIDEN EPISODE II: THE DARK SWORD OF CHAOS
Fabricante: Tecmo
Gênero: Aventura
Nota Videogame: 5

TOP GUN II: THE SECOND MISSION
Fabricante: Konami
Gênero: Ação
Nota Videogame: 5

ROBOCOP
Fabricante: Data East
Gênero: Ação
Nota Videogame: 4

BATMAN
Fabricante: Sunsoft
Gênero: Ação
Nota Videogame: 5

DOUBLE DRAGON II: THE REVENGE
Fabricante: Acclaim
Gênero: Ação
Nota Videogame: 4

WRATH OF THE BLACK MANTA
Fabricante: Taito
Gênero: Ação
Nota Videogame: 4

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
Fabricante: Konami
Gênero: Ação
Nota Videogame: 5

SUPER CONTRA
Fabricante: Konami
Gênero: Ação
Nota Videogame: 4

DRAGON SPIRIT
Fabricante: Bandai
Gênero: Shoot 'em up
Nota Videogame: 3

P.O.W. – PRISONERS OF WAR
Fabricante: SNK
Gênero: Ação
Nota Videogame: 4

DUCK TALES
Fabricante: Capcom
Gênero: Aventura
Nota Videogame: 4

GOAL
Fabricante: Jaleco
Gênero: Esporte
Nota Videogame: 4

KARATE KID
Fabricante: LJN
Gênero: Ação
Nota Videogame: 4

IKARI WARRIORS
Fabricante: SNK
Gênero: Ação
Nota Videogame: 3

BIONIC COMMANDO
Fabricante: Capcom
Gênero: Ação
Nota Videogame: 4

TRACK & FIELD II
Fabricante: Konami
Gênero: Esporte
Nota Videogame: 4

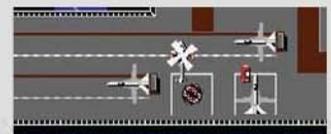
MIKE TYSON'S PUNCH OUT!!
Fabricante: Nintendo
Gênero: Esporte
Nota Videogame: 4

KUNG FU
Fabricante: Nintendo
Gênero: Ação
Nota Videogame: 3

THE LEGEND OF KAGE
Fabricante: Taito
Gênero: Ação
Nota Videogame: 3

EXCITEBIKE
Fabricante: Nintendo
Gênero: Esporte
Nota Videogame: 3

SUPER PITFALL
Fabricante: Activision
Gênero: Aventura
Nota Videogame: 2

1942
Fabricante: Capcom
Gênero: Shoot 'em up
Nota Videogame: 2

TIGER-HELI
Fabricante: Toaplan
Gênero: Shoot 'em up
Nota Videogame: 2

SWEET HOME

O doce lar que abriu as portas para o horror de Resident Evil sobreviver

Por Alexei Barros

SWEET HOME
Publicação: Capcom
Desenvolvimento: Capcom
Plataforma: Famicom

Citar *Alone in the Dark* e os zumbis dos filmes de George A. Romero como únicas inspirações para a criação de *Resident Evil*, em 1996, é uma meia-verdade. A criação de Shinji Mikami bebe até engasgar da fonte de *Sweet Home*, jogo da própria Capcom, lançado sete anos de *Resident Evil* e somente no Japão, para Famicom. Há quem tenha ouvido falar de *Sweet Home*, mas temos certeza de que o game é mais debatido do que propriamente experimentado por estas bandas ocidentais. Por isso resolvemos arrombar a casa e provar dessa água doce para expor as semelhanças entre as franquias e provar que, sempre que você elogiar um episódio de *Resident Evil*, deve pensar em *Sweet Home*.

Foi nesta fonte que Resident Evil matou a sede

RPG DE SOBREVIVÊNCIA

Por falar em inspiração, impressiona saber que *Sweet Home* é um jogo baseado em um filme, garantindo um lugar entre os raros títulos que superaram a mediocridade das adaptações cinematográficas ao introduzir novas ideias.

Sweet Home, o filme, cairia no esquecimento das salas dos cinemas japoneses se não fosse pelo jogo. Datada de 21 de janeiro de 1989, a obra dirigida e escrita por Kiyoshi Kurosawa só saiu em VHS, jamais em DVD. Blu-ray? Vai sonhando. Sem rodeios ou apresentações, a trama segue diretamente ao ponto: uma equipe de televisão quer entrar na mansão do falecido pintor Ichirou Mamiya, trancada há 30 anos, porque acredita que o lugar esconde a última pintura do artista. Depois de conseguir a chave do casarão, as cinco pessoas se hospedam no local para fazer a reportagem e acabam despertando uma maldição da esposa do morto. A casca formada por clichês de terror japonês, mortes grotescas e efeitos de raios típicos de seriados nipônicos, oculta a reflexão sobre a maternidade, a relação entre mãe e filho.

Sweet Home, o jogo, veio no mesmo ano de 1989, em 15 de dezembro. Não é uma reprodução fiel do filme, mas compartilha semelhanças. Os créditos explicam: Juzo Itami, que produziu o filme e participou do longa como o dono do posto de gasolina Ken'ichi Yamamura, foi o produtor do jogo, e o próprio Kiyoshi Kurosawa supervisionou o desenvolvimento do título para Famicom. Graças ao empenho dos grupos de traduções feitas por fãs Suicidal Translations e Gaijin Productions, *Sweet Home* foi vertido para o inglês.

Não seria mais fácil remover os escombros e fugir pela porta?

Antes de ser um dos exemplos mais antigos de survival horror, *Sweet Home* é um RPG tradicional. Confrontos aleatórios (a maioria), combate por turnos com visão em primeira pessoa e janela com opções de interação

UM PROVÁVEL CASAMENTO E MUITOS FUNERAIS

Cada personagem é baseado na sua contraparte do filme, e os retratos pixelados, que aparecem pouco antes da batalha final na forma de impostores, ficaram realmente parecidos com os atores.

KAZUO HOSHINO

- **Item:** Lighter
- **No filme:** viúvo, ele é o produtor do documentário que se interessou em procurar a pintura de Ichirou Mamiya na mansão. Shingo Yamashiro, que faleceu em 2009 de pneumonia, fez o papel de Kazuo.
- **No jogo:** seu isqueiro queima cordas, acende as velas azuis em um puzzle e também pode machucar alguns inimigos, como as minhocas.

AKIKO HAYAKAWA

- **Item:** +Kit
- **No filme:** diretora do documentário. É solteira e não tem filhos. Mostra muita bravura e interesse amoroso por Kazuo. Na vida real, a atriz Nobuko Miyamoto foi casada com o falecido diretor Juzo Itami, que supostamente se suicidou em 1997.
- **No jogo:** diferentemente do filme, é uma enfermeira que dispõe de um kit de primeiros socorros capaz de curar envenenamento, congelamento e maldição.

ASUKA

- **Item:** Vacuum
- **No filme:** repórter e restauradora de arte que em dado momento usa um aspirador para remover a poeira de uma pintura. A personagem é vivida por Fukumi Kuroda. Coloque uma peruca branca nela e maquiagem da mesma cor. A atriz fez a Rainha Ahames do seriado Changeman!!!
- **No jogo:** a cena do filme comentada acima combinou perfeitamente com a mecânica de *Sweet Home*, e ela tem um aspirador que limpa a camada de pó das pinturas e suga cacos de vidro no chão que impedem a passagem.

RYO TAGUCHI

- **Item:** Camera
- **No filme:** cameraman tapado do documentário. Ichiro Furutachi, que interpreta Taguchi, é conhecido por ser apresentador de diversos programas de televisão no Japão.
- **No jogo:** a imagem mostra claramente que Taguchi está manuseando uma câmera de vídeo, e no jogo está mais para uma máquina fotográfica: ele tira fotos das pinturas para revelar mensagens escondidas e causa dano em oponentes como fantasmas e morcegos. Na tradução dos fãs, chama-se Taro porque o jogo permite nomes de no máximo seis caracteres, e Taguchi tem sete.

EMI HOSHINO

- **Item:** Key
- **No filme:** filha de Kazuo que acompanha a equipe. Procura incentivar o pai a começar um relacionamento sério com Akiko. Tem a atuação da cantora de J-pop Nokko.
- **No jogo:** carrega uma chave que abre várias portas (não todas) da mansão Mamiya. Menos as que estão trancadas do outro lado. Opa! Jogo errado.

DOCES MELODIAS DO TERROR

Como o mundo é pequeno: a trilha do filme *Sweet Home* é assinada por Masaya Matsuura, o fundador do estúdio de games NanaOn-Sha e criador do carismático jogo de ritmo *Parappa the Rapper*. Em meio às faixas de sintetização pouco convincentes, a "Home Sweet Home" se destaca com o coral de crianças St. Philips Choir Boys. É verdadeiramente tocante. O álbum possui 11 músicas e foi lançado em 1989, com uma republicação em 1995.

Já a parte musical do jogo é de Junko Tamiya, compositora da Capcom que assinou com o pseudônimo Gon, e é a mesma de jogos do NES como *Bionic Commando* e *Street Fighter 2010*. É um trabalho especial, que transmite medo e suspense – em 1989, isso era uma façanha com três canais de som. O álbum Sweet Home não tem nada disso; as versões do disco são diferentes, arranjadas por músicos da Capcom. Deixaram as faixas parecidas com as do filme e perderam toda a graça.

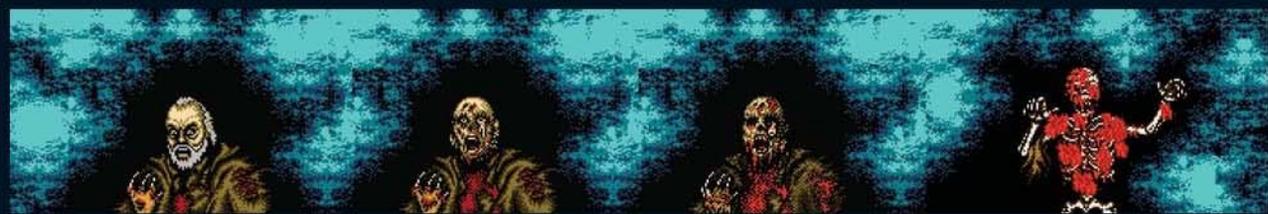
Relâmpagos ou cães quebrando janelas dão sustos e infartos

remetem a *Dragon Quest*. Os sprites dos inimigos, bem desenhados, ficam estáticos na batalha, salvo uma animação sutil ou outra, piscando nos ataques e defensivas. Para quem não está acostumado, é monótono, um exercício de imaginação. Cadeira, lustre, estátua e espada podem vir na sua direção inesperadamente, abrindo as escolhas: desviar-se para esquerda, direita, abaixar ou rezar (esta ação será explicada adiante). Na área de exploração, há morcegos e cavaleiros que partem para a luta, enquanto fantasmas surgem do nada e teletransportam os personagens para um recinto diferente.

Mesmo na parte RPG, *Sweet Home* trouxe conceitos interessantes. Todos os cinco heróis (ou menos, se alguém falecer) são vistos o tempo inteiro no mapa. É possível dividir a equipe para formar duplas e trios, seguir por rotas distintas (como na última dungeon de *Final Fantasy VI*) e alternar o controle a qualquer momento. Se a sua equipe estiver apanhando feio, dá para interromper a batalha, chamar os personagens de outro time e guiá-los até o local do combate para ter a força máxima. Por isso sempre é melhor deixá-los relativamente próximos.

Quanto aos empréstimos de ideias para a criação do survival horror, o criador de *Residen Evil* explica."O sr. [Tokuro] Fujiwara me chamou um dia e falou para eu fazer um jogo de horror. E ele queria usar o sistema de jogo de *Sweet Home*", conta Shinji Mikami em entrevista publicada no livro Another Side of Biohazard. "Eu peguei um monte de ideias de *Sweet Home*. *Sweet Home* não vendeu muito bem, mas ainda acho que o jogo foi uma obra-prima."

Quais ideias são essas você vai ver na sequência. Não espere encontrar em *Sweet Home* uma empresa de cosméticos com símbolo de guarda-chuva, experimentos biológicos, plantas assassinas, aranhas gigantes ou cachorros que quebram janelas. E nem zumbis. Mentira, um dos inimigos é um legítimo zumbi. É pouco perto da variedade de almas penadas, esqueletos e lobos. E uma boneca malvada. E minhocas. Esteja avisado dos spoilers do jogo e do filme.

Queimar a corda para abrir passagem? Lembranças de Resident Evil 3

QUATRO SPRITES VALEM MAIS DO QUE MIL POLÍGONOS

Sabe a carbonização de Yamamura no filme? A Capcom fez das tripas coração para incluí-la em uma cena de corte de apenas quatro imagens com pixels de pura violência 8-bit. No primeiro, Yamamura mostra sua cara de preocupação – e a barba de um Zangief sessentão aposentado –, com a mão deteriorada, exibindo os ossos. No segundo, o rosto fica desfigurado e, no terceiro, os olhos se foram. Por último, o quarto e único animado desses, exibe a caveira com as entranhas caindo e os braços levantados, como se ele fosse atacar alguém. Corram!!!

"10 INFLUÊNCIAS DE SWEET HOME NA CONSTRUÇÃO DE RESIDENT EVIL"

1. RESIDÊNCIA DO MAL

Não é certeza, mas é provável que *Sweet Home* inspirou o nome ocidental da série conhecida como *Biohazard* no Japão em uma mensagem lida no meio do jogo: "Você deve fugir desta casa onde reside o mal!". Em inglês, na tradução de fãs, dá para entender melhor: "You must escape this house of residing evil!".

2. MANSÃO NO MEIO DE UMA FLORESTA

Qual é o motivo de construir um casarão longe da cidade, entre as árvores, é uma boa dúvida. A invasão nas mansões acontece por motivações distintas. A comitiva de *Sweet Home* realmente queria entrar e investigar o ambiente. O Alpha Team de *Resident Evil*, por sua vez, adentrou a mansão na Raccoon Forest para se abrigar; eles estavam fugindo dos ataques dos cães ferozes que devoraram um integrante do time, Joseph Frost, como é mostrado no glorioso vídeo com atores na introdução.

Moradores estranhos, cômodos luxuosos e, lá fora, a floresta

Homenagem dos tradutores ou não, a referência é explícita

O detalhismo dos gráficos 8-bit dos puzzles é fascinante

Bem melhor do que a tela de loading

3. ABERTURA DA PORTA

"Na verdade, nosso objetivo era assustar o jogador ao abrir a porta, só que sem a cena de corte da porta abrindo. Mas, os dados da sala eram tão pesados que, quando o PlayStation estava carregando, a tela ficava preta, e eu estava pensando o que eu deveria fazer e lembrei de *Sweet Home*", afirma Shinji Mikami. "Eu percebi que a cena de corte da abertura de porta também ajudaria a aumentar a tensão do jogador. Se eu não conhecesse *Sweet Home*, eu nunca teria essa ideia". Nota-se também em *Sweet Home* o som pulsante das batidas de coração, aumentando o pavor pelo perigo iminente, comum em *Resident Evil*.

Was he Ichi-

4. INVENTÁRIO PEQUENO

Foi em *Sweet Home* que a Capcom inseriu o gerenciamento de itens, obrigando o jogador a pensar no que precisar levar. Além do espaço fixo para a ferramenta de cada personagem, há duas vagas para coletáveis diversos e um dedicado à arma, com a opção de trocar os artefatos por outros que estão no cenário, o que é inviável em *Resident Evil*. O progresso de *Sweet Home* é salvo a qualquer hora e em qualquer lugar no menu. Nada de registrar o save em uma máquina de escrever e se esquecer de depositar no baú o maldito Ink Ribbon que sobrou, ocupando o slot no inventário que deveria ser de uma chave importante.

A DUPLA IDENTIDADE DE YAMAMURA

A principal diferença do jogo em relação ao filme é o personagem Yamamura. Não a aparência, as reais intenções. No filme, ele é o dono do posto de gasolina que Akiko conheceu ao procurar combustível para o gerador no casarão e possui grande conhecimento sobre a maldição de Mamiya. No jogo, entretanto, há insinuações de que Yamamura é, na realidade, o pintor Ichirou Mamiya. O maior indício acontece no encerramento, quando um homem que cuidava do dormitório de Mamiya aparece dizendo que se sacrificou para o bem de todos. Ele se sentia culpado pelo ocorrido. Uma pessoa do grupo pergunta: "O Yamamura era o Ichi-", no momento em que é interrompida porque os heróis precisavam correr antes que a residência desmoronasse. Tudo leva a crer que sim.

O inventário do Chris é gigante perto do sufoco de Sweet Home

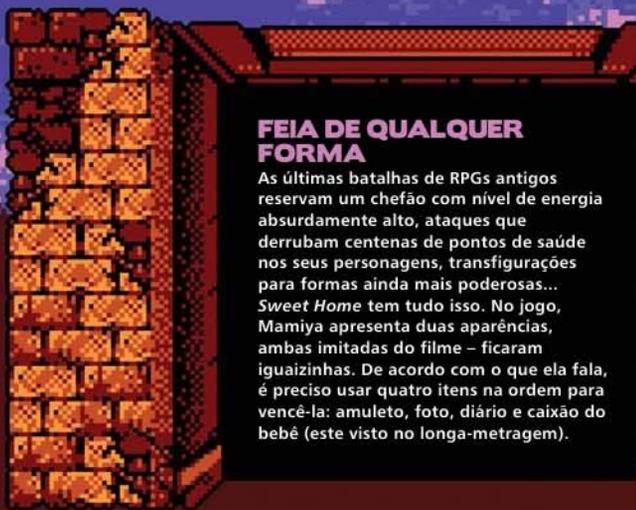
Os espíritos arrastam você à salas relativamente próximas

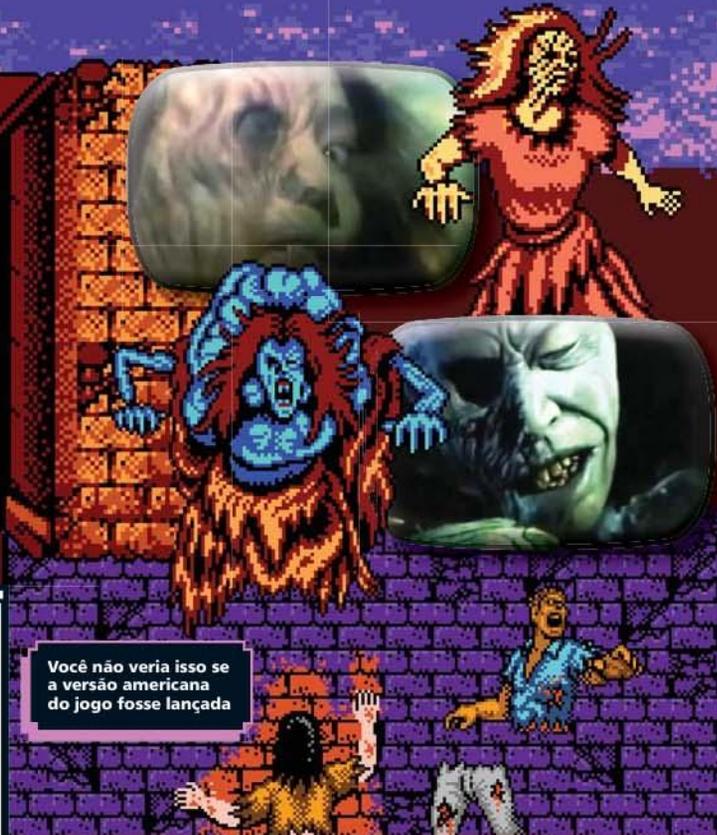
Pinturas com mães e filhos e a barra de RE Gaiden: coincidências?

5. PUZZLES

Muitos quebra-cabeças de *Sweet Home* são no estilo *Resident Evil* mesmo: "pegue o artefato X e coloque no local Y para abrir a passagem até Z", com a apresentação da cena em primeira pessoa para realçar objetos ou personagens. Nessa hora surge uma janela com quatro opções: olhar (ver se um protagonista diz uma dica), item (usar um item naquela sala), sair (autoexplicativa) e rezar. Nesta última, para terminar de resolver um puzzle, aparece uma barra de energia que aumenta e diminui freneticamente, e você deve apertar o botão a fim de tentar conseguir os pontos exigidos (são variáveis). Se o seu total de experiência for abaixo do necessário, batalhe um pouco mais para subir de nível. Ah, os combates de *Resident Evil Gaiden* de Game Boy Color acontecem com a ideia parecida da barra. Suspeito.

6. DIÁRIOS E ARQUIVOS

As pinturas e papéis encontrados nos cenários de *Sweet Home* não fornecem apenas dicas para avançar e, funcionando como um recurso alternativo de narrativa, também aprofundam a trama. Em *Resident Evil*, havia informações valiosas nos arquivos entre dicas e minúcias do enredo.

FEIA DE QUALQUER FORMA

As últimas batalhas de RPGs antigos reservam um chefão com nível de energia absurdamente alto, ataques que derrubam centenas de pontos de saúde nos seus personagens, transfigurações para formas ainda mais poderosas... *Sweet Home* tem tudo isso. No jogo, Mamiya apresenta duas aparências, ambas imitadas do filme – ficaram iguaizinhas. De acordo com o que ela fala, é preciso usar quatro itens na ordem para vencê-la: amuleto, foto, diário e caixão do bebê (este visto no longa-metragem).

Você não veria isso se a versão americana do jogo fosse lançada

POR QUE NÃO SAIU NO OCIDENTE?

Em algum momento, a Capcom cogitou localizar *Sweet Home* nos EUA, visto que o título é citado em uma lista de jogos em desenvolvimento na reportagem da feira Winter CES 1990 da Nintendo Power #11 e na relação de lançamentos da Capcom em 1989 na Electronic Gaming Monthly #1. Podemos levantar quatro hipóteses que devem ter desmotivado a Capcom. Eleger a mais provável não é difícil.

"Naquela época, os RPGs não eram muito populares nos EUA."
Até certo ponto sim, mas não seria uma loucura a versão em inglês. A própria Capcom lançou para NES em 1990, nos Estados Unidos, o RPG com elementos estratégicos *Destiny of an Emperor*, adaptação do mangá Tenchi wo Kurau.

"Sweet Home saiu no fim da vida útil do Famicom, e a Capcom já estava 100% voltada no SNES nos Estados Unidos."
Não. A Capcom era numerosa o bastante para apoiar o SNES e não abandonar o NES naquela fase de transição. Prova é que *U.N. Squadron* e *Super Ghouls 'n Ghosts*, do SNES, são de 1991, e *Mega Man 6*, do NES, é de 1994. Além disso, o jogo não tem tanto diálogo assim por não haver muitas conversas. Não demoraria.

"Sweet Home é muito violento e poderia prejudicar a imagem de console familiar do NES nos EUA."
A Nintendo of America censuraria a sanguinolência do mesmo modo que aconteceu em outros jogos, e a morte de Yamamura dificilmente sairia ilesa. Mas as cenas por si só seriam o suficiente para cancelar o lançamento ocidental?

"Sweet Home é baseado em um filme lançado apenas no Japão."
Aí o bicho pega. O material de publicidade colocava cenas do filme e jogo lado a lado. Se com essa campanha de marketing, *Sweet Home* não foi um sucesso no Japão pelo que disse Shinji Mikami, por que seria nos Estados Unidos, onde nem tinha chegado às telonas? Considerando que os americanos costumam odiar legendas e dublagem, haveria uma chance se o longa-metragem fosse refeito no Ocidente – tendência que aumentou no fim dos anos 1990 e seguiu na década passada, com remakes das obras japonesas *Ring*, *The Grudge*, *Dark Water* e outros –, para a Capcom se animar a localizar o jogo. Lembre-se que, na mesma época, o surpreendente RPG de ação *Willow*, de NES, foi lançado, assim como o filme *Willow - Na Terra da Magia*, no Japão e EUA.

7. MORTES HORRÍVEIS – E SEM PHOENIX DOWN

Quando alguém falece em *Sweet Home*, o sprite não é visto caído no chão. Há uma cena de corte para cada gênero de personagem. As mulheres aparecem de costas, caindo e deixando uma marca de sangue em um muro. E os homens, de frente, são inexplicavelmente divididos ao meio. Não importa como e onde o óbito aconteceu, sempre haverá as mesmas animações nos mesmos cenários. Se morreu, morreu, não tem volta. Não há forma de ressuscitar o herói com um Phoenix Down milagroso como em um *Final Fantasy*.

A ênfase no impacto da morte se vê em *Resident Evil*: a mensagem em sangue "You died" ("Você morreu") destaca os últimos e sofridos momentos de vida do protagonista em um cenário escuro.

8. HABILIDADES ESPECÍFICAS

Cada herói dispõe de um utensílio essencial para o prosseguimento do jogo. Daí a dúvida: se alguém morre, como continuar? Há itens de função equivalente que substituem as ferramentas fixas. Pílulas, vassoura, arame, palitos

Só o MacGyver ia se virar apenas com um aspirador e um lockpick

TOP 5
DAS EXCENTRICIDADES DO HORROR JAPONÊS

Fine

5 – O bebê morto-vivo
Sem pá, com as mãos, Asuka desenterra o caixão e tira o cadáver de um bebê verde, cabeludo e com um lado do rosto queimado. Ele grita sem abrir os olhos e desfalece em seguida. O berro ecoa em todos os cômodos da mansão. Foi um susto apenas.

Caution

4 – O molho de tomate de Taguchi
Uma sombra se aproxima de Taguchi, e ele começa a fritar. Asuka foge e, quando vai ver, as pernas e o tronco de Taguchi foram divididos. Taguchi, ou o que sobrou dele, rasteja no chão, pedindo socorro. Essas tripas... Tomara que você consiga comer macarronada ao molho depois desta cena.

3 – O bolo-vulcão de Asuka
Desesperada, Asuka esbarra em um machado gigante encostado na parede. Ela se senta na cadeira de rodas usada para gravar tomadas em movimento do documentário, e a lâmina cai no meio da testa dela. Os outros vão procurá-la e encontram um bolo borbulhando tal qual um vulcão. Como assim?

Danger!

2 – A pulverização de Yamamura
Yamamura entra na fornalha para resgatar Emi. Ele volta e dá sinais de queimadura de terceiro grau, se não quarto. Começa a se contorcer, os globos oculares vazam, a pele derrete. O esqueleto fica de pé, sabe se lá como, e os ossos quebram pouco a pouco até virar pó.

1 – Parto cutâneo de quíntuplos siameses
Argh! Se você não for médico, assistir de perto, em detalhes, a um parto pela via normal não é uma coisa muito agradável até para o mais machão dos pais. Mas ver Mamiya parindo bebês direto da pele, no pescoço... Traumático. Pode ser um número maior que cinco. Deve haver outros. Nem conseguimos contar.

de fósforo e câmera fazem as vezes de, respectivamente, kit de primeiros socorros, chave, isqueiro e outra câmera. Percebeu? Em *Resident Evil*, isso se traduz na facilidade de Jill Valentine para abrir determinadas portas, armários e escrivaninhas com o Lock Pick, enquanto Chris Redfield tem que se desdobrar para encontrar Small Keys que destravam as mesmas fechaduras.

9. ITENS ESCASSOS DE SAÚDE

Se você pudesse ir à loja da esquina e entupir o inventário de Potions, não seria um survival horror e sim um *Final Fantasy*. Mais raros que os First Aid Kits de *Resident Evil*, os Tonics de *Sweet Home* são os únicos itens que recuperam a saúde e os pontos de reza. A ferramenta +Kit da Akiko não restaura a energia e sim é um bálsamo para os males (como envenenamento) e, em caso de morte dela, as mencionadas pílulas fazem a função do kit médico, o problema é que há somente três no jogo. Para complicar, não há dormitórios para renovar as forças e nem mercados de itens.

Se a Akiko morrer, talvez seja melhor carregar o último save

10. FINAIS DIFERENTES

Sweet Home conta com cinco finais determinados pela quantidade de sobreviventes, característica herdada por *Resident Evil* e seus sete desfechos (três para cada protagonista e outro em comum entre eles). Em todos os encerramentos de *Sweet Home* se repete a ascensão do espírito de Mamiya aos céus, imitando o filme, com a lamentação da perda de Yamamura, que se sacrificou para salvar os demais, e uma revelação

No filme, as pedras empilhadas selavam a maldição da Mamiya

ambígua (leia quadro "A dupla identidade de Yamamura"). Durante a fuga do(s) herói(s) nos corredores, rolam os créditos, e, após eles fugirem, a mansão desmorona. O momento que varia é o que vem a seguir:

Um sobrevivente: o único remanescente ergueu um memorial para Yamamura, a esposa, a criança e todo o grupo. Ele torce para que não aconteça de novo.

Dois sobreviventes: os dois personagens que escaparam da morte saíram para começar novas vidas. Três espíritos vão embora.

Três sobreviventes: os três personagens que escaparam da morte saíram para começar novas vidas. Dois espíritos vão embora. (Repetitivo e nada criativo assim mesmo).

Quatro sobreviventes: luzes saem da mansão e seguem aos céus. São os espíritos dos mortos que voltaram para o lar. Fica a torcida para que eles estejam vivos.

Cinco sobreviventes: a reportagem ficou pronta, e está tudo certo. Os cinco se reúnem e perguntam por comentários. Uma figura misteriosa aparece meio de lado e se vira, exibindo a metade-caveira do rosto.

TENNIS

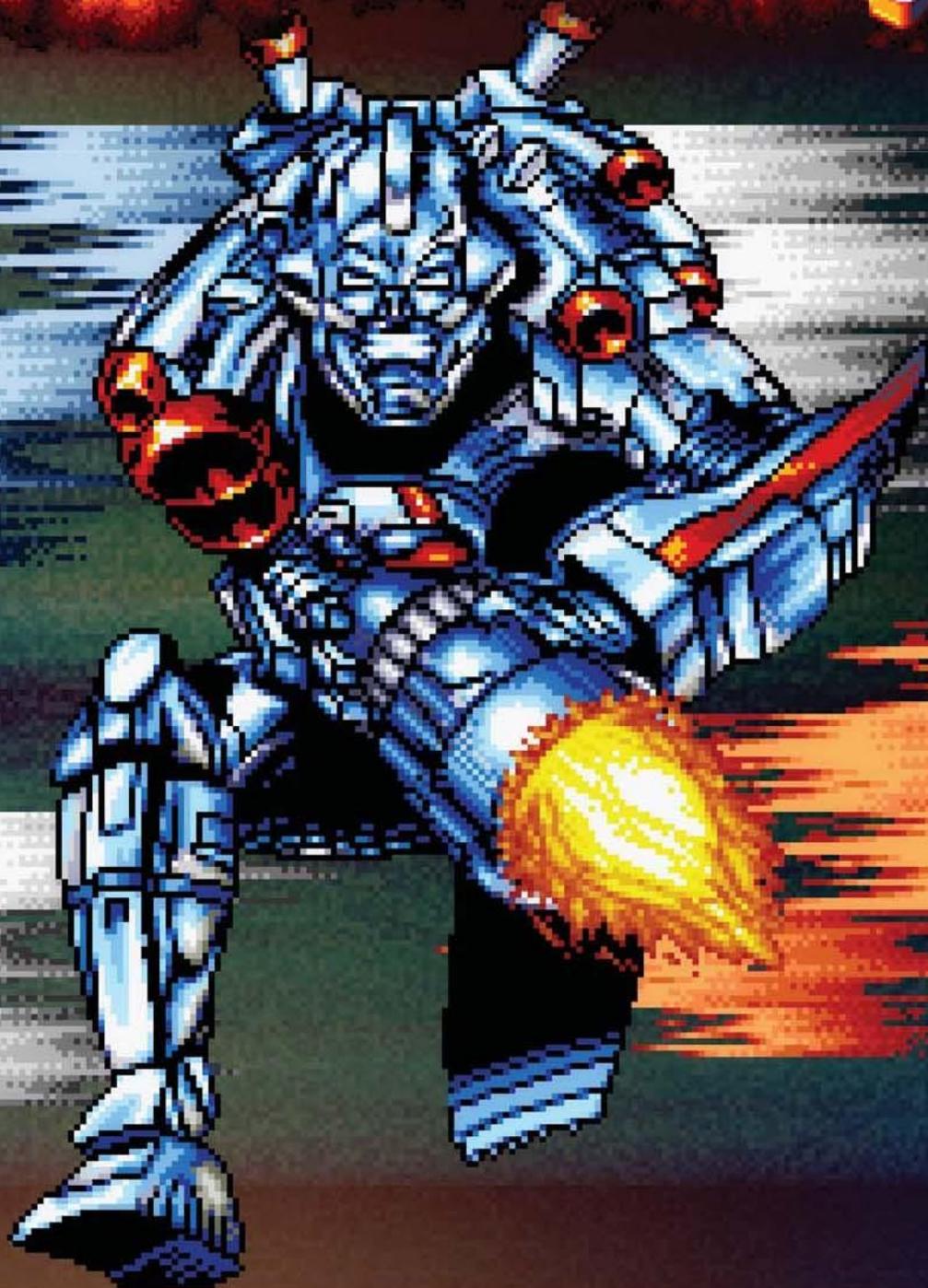
(FAMICOM.1984)

KONAMI'S TENNIS

Difícil de precisar se *Konami's Tennis*, lançado na Europa em 1984, precedeu o *Tennis* de NES. É parecido com o jogo da Nintendo, mas menos do que o *Super Tennis* da Sega, mesmo porque a Konami tomou outro rumo no MSX. O placar geral dos sets ocupa toda a parede do fundo, as falas do juiz não estão em balões e a partida é disputada apenas por mulheres, algo incomum por se tratar de um esporte popular entre os dois sexos. E *Konami's Tennis* também tinha o detalhe de um gandula sempre ágil e atento para pegar as bolas.

A chegada da geração 8-bit permitiu que os esportes fossem reproduzidos de maneira muito mais convincente do que anos antes, no Atari. A Nintendo quis aproveitar esse progresso e fez *Tennis*, que saiu primeiro em 1984 no Japão. A Sega não perdeu tempo e deu as suas raquetadas no Master System ao lançar em 1985, no território nipônico, *Super Tennis* – ironicamente, nome que batizaria o sucessor de *Tennis* no SNES. E não é que ficou parecido? Estranhamente parecido. A seleção entre cinco níveis de habilidade do adversário, a disposição da torcida, o logo do fabricante na parede do fundo, o placar, os saques, os movimentos dos tenistas e, sobretudo, os dizeres do juiz. Assim como o Mario (quem duvida que não é ele?) no *Tennis*, o árbitro do *Super Tennis* fala as marcações (in, out, fault etc) em balões como os de histórias em quadrinhos, só que do lado oposto do bigodudo.

SUPER TENNIS

(MASTER SYSTEM.1985)

Mais competente do que original, esta é a série de origem alemã que nunca se decidiu entre a ação e a exploração. Na dúvida, atire primeiro e corra depois

Por Alexei Barros

Os designers japoneses de jogos são famosos por pegar fórmulas, inventadas por eles ou não, e refiná-las em sucessivas tentativas de obter resultados aprimorados ou totalmente distintos. Porém, outras culturas podem se valer do mesmo método de renovação. No caso da popular série *Turrican*, elementos de produções nipônicas foram combinados na Alemanha para proporcionar uma série de seis títulos, lançados de 1990 à 1995, dos quais apenas metade teve o envolvimento do criador da marca. É uma série do gênero run and gun e conhecida no Brasil mais pelas versões para consoles 16-bit do que pelas versões para computadores pessoais, que fizeram fama na Europa. Acima de tudo, é uma série que não sobreviveu à transição para o 3D, mas ainda é aclamada e comentada na Europa, mostrando que a fascinação por heróis de armadura não é só japonesa ou europeia, mas universal.

Ano: 1990
Publicação: Rainbow Arts
Desenvolvimento: Rainbow Arts (Commodore 64) e Factor 5 (Amiga)
Plataformas de Origem: Commodore 64 e Amiga
Versões: Atari ST, Amstrad CPC, ZX Spectrum, Mega Drive, TurboGrafx-16 e Game Boy

Muitos criadores de jogos japoneses da década de 80 estão no anonimato até hoje por serem mascarados por pseudônimos nos créditos. E isso quando havia créditos. No caso de *Turrican*, o nome do alemão Manfred Trenz era estampado na tela de abertura, comum em títulos do Commodore 64, estabelecendo a associação da pessoa com o jogo para despertar a curiosidade por outras obras do autor.

Eram tempos bem diferentes. Trenz participou em 1986 de uma competição de artes em pixel na revista alemã de computação *64'er*, e seu trabalho rendeu um convite do estúdio germânico Rainbow Arts. Detalhe: Trenz não venceu o concurso. Nem sequer obteve o segundo lugar. Ficou em terceiro. Ele começou a colaborar como freelancer para a desenvolvedora com os gráficos de jogos como *Street Gang* e *Volleyball Simulator*, tornando-se funcionário em 1987. A Rainbow Arts tinha contratado o artista gráfico Manfred Trenz e, de presente, ganhou um programador. E a empresa não sabia que Trenz também programava.

A dúvida: jogar seguro ou pular para ver o que tem lá embaixo?

O inimigo é um apelão que já chega atirando com uma bazuca

Os jogos japoneses eram uma fonte inspiradora. *The Great Giana Sisters*, seu primeiro projeto como funcionário da Rainbow Arts, é um clone de *Super Mario Bros.* Das jogatinas de *R-Type*, *Nemesis* e *Darius*, veio a ideia para o shoot 'em up do Commodore 64, *Katakis*, feito com Andreas Escher. Ficou muito parecido com *R-Type*. Dois meses depois do lançamento, a Electric Dreams, subsidiária da Activision que adquiriu os direitos de publicação de *R-Type* com a Irem, ofereceu uma proposta de trabalho para evitar um processo: converter o jogo em curto período de tempo para Commodore 64 e Amiga. Trenz e a equipe concluíram o port de *R-Type* para C64 em sete semanas (embora ele diga menos em entrevistas, é o que os créditos do jogo registram), enquanto no Amiga, a Rainbow Arts publicou com desenvolvimento da Factor 5, estúdio parceiro da companhia.

"Eu queria fazer um jogo novo, mas não deveria ser de novo um shmup. E de novo um arcade me deu a inspiração", afirma Trenz ao site GTW 64. O fliperama em questão é o obscuro *Psycho-Nics Oscar*, da Data East, e que nunca teve adaptação doméstica. "[O jogo] apresentava um herói de armadura pesada que pulava e atirava em um monte de coisas. Naquela época, não existia nada como isso para o C64, então decidi usar como base para aquilo que eventualmente viraria *Turrican*", relata à revista *Retro Gamer* (edição #21).

Turrican efetivamente possui o tato de *Psycho-Nics Oscar*, mesmo

A EQUAÇÃO DE TURRICAN

PSYCHO-NICS OSCAR

METROID

TRUXTON

como em *Metroid*. Os upgrades das armas estão em itens que voam em movimentos ondulantes ou em blocos invisíveis no cenário, e ambos precisam de disparos para ser coletados. Os tiros de *Turrican* são para esquerda ou direita, nunca para baixo ou para cima. Com o botão de tiro pressionado e a alavanca do controle, o raio de energia alcança as outras direções, circulando o protagonista em 360º.

não tendo aproveitado a maior peculiaridade do jogo de plataforma: uma barra de power-up à la *Gradius*, que permite escolher o tipo de melhora do personagem ao coletar itens. Trenz estava convicto de que não faria outro shmup, mas, como revelado no site oficial dele (denaris.de), elementos de um jogo do gênero se infiltraram sutilmente em *Turrican*. Trata-se de *Truxton*, arcade da Toaplan, também famoso pela versão de Mega Drive. São detalhes em comum: os padrões de tiros múltiplos e a maneira com que a tela aparece no começo, apagando pequenos quadriláteros até surgir a imagem do jogo.

Os demais ingredientes de *Turrican* vieram de *Metroid*. A forma giroscópica é praticamente a Morph Ball de Samus Aran na mudança para a forma esférica. Mas tem funções distintas: é usada poucas vezes para entrar em passagens apertadas, o toque machuca os inimigos e a rapidez tornam esta forma quase incontrolável. A estrutura não linear, labiríntica, de *Metroid* é mais uma marca forte em *Turrican*, diferenciando-se por oferecer a tradicional divisão em estágios, não um planeta inteiro explorado continuamente. Sem falar que os power-ups aumentam o poder de fogo e não dão habilidades para conseguir o acesso a locais antes inatingíveis

No primeiro jogo, o uso do giroscópio era muito restrito

Procurar abrigo é uma ordem se as pedras caírem de novo

CORRERIA EM DOBRO

Provisoriamente, o jogo seria intitulado *Hurrican*, e isso nem é o acontecimento mais curioso sobre a origem do nome. Um boato disseminado por revistas apontava a pizzaria "Turricano's" na Alemanha como a inspiradora. Não é verdade, nem existe o estabelecimento. "Eu tive a ideia do nome simplesmente folheando a lista telefônica local até bater os olhos no número da casa de um italiano chamado Turricano", revela Trenz à Retro Gamer.

Decidir o título nem de longe foi o pior dos contratempos no desenvolvimento. "Um dos maiores problemas que eu encontrei foi a rolagem. Eu tinha que mover todos esses gráficos coloridos para todas as direções sem comprometer o processamento da CPU. Não fazia ideia se o que eu estava fazendo era o mesmo que os outros

UMA ESTRANHA CABELEIRA

Nem a tela-título de *Turrican* no C64 e Amiga (também no Atari ST e Game Boy) é 100% original. A imagem é baseada na capa do álbum Kings of Metal da banda de power metal norte-americana Manowar desenhada por Ken Kelly. Trocaram as bandeiras pelo chão alienígena, a espada pela pistola, o descamisado pelo herói de armadura e preservaram as explosões. Mas se esqueceram de tirar o cabelão...

HABILIDADES E ITENS

GYROSCOPE: é possível transformar-se na forma giroscópica três vezes por vida. O herói atira normalmente neste modo.

LIGHTNING: ataque circular rotatório.

BLOCK: uma vez revelado com um disparo, continue atirando para obter mais itens.

CAPSULE: atire para obter um item no ar. Os espinhos laterais machucam.

MULTIPLE: ativa o tiro múltiplo. Se acionado, haverá mais disparos ainda.

LASER: ativa o laser. Se acionado, aumenta ainda mais o poder de fogo.

SURROUND: aumenta a extensão do raio de energia.

POWER LINE: adiciona no inventário um ataque de duas ondas opostas de energia que devastam os inimigos na tela.

MINE: mina extra.

GRENADE: granada extra.

SHIELD: ativa o campo de força temporário que deixa o personagem invencível.

POWER-UP: recarrega a energia.

1-UP: vida extra.

DIAMONDS: 300 coletados dão um continue (você volta para a primeira fase do mundo onde morreu).

programadores, mas, quando achava um problema inesperado, sempre encontrava uma maneira de resolvê-lo", comenta.

Manfred Trenz levou o Commodore 64 ao limite, usando o editor de fases que ele mesmo criou e ferramentas de gráficos próprias. Muitas armas foram abandonadas por restrição técnica, como um raio laser cujo feixe preencheria quase a tela inteira. Impressionado pelos chefões colossais típicos de jogos de arcade, Trenz queria levar o contraste da pequenez do protagonista diante da grandiosidade dos inimigos para os lares dos jogadores, o que exigiu complexas estruturas de sprites que não podiam se desalinhar. A imaginação vinha de outros jogos ou de filmes; a manopla gigante, por exemplo, foi baseada no punho azul da animação *Yellow Submarine* (1968).

Turrican não segue o esquema da aparição de chefe no fim de fase. Às vezes ele surge no meio do estágio e até no começo, como a mencionada mão de ferro. Não havia nenhuma estratégia cerebral para derrotá-los, basta atirar, se não em qualquer parte, no ponto fraco (em muitas oportunidades era o olho, isso nos que tiverem um globo ocular). Neste game e em todas as sequências, não é visualizada uma barra de energia. Você sabe que o chefe está morrendo, na maioria dos casos, pela deterioração gradual da aparência, com seções danificadas nos oponentes robóticos e mutilações nos orgânicos.

Em partes como esta, é difícil de saber qual é a direção da saída

É difícil de não ser espetado em corredores estreitos como este

O trabalho de Manfred Trenz com os gráficos, programação e design de jogo de *Turrican* do Commodore 64 durou nove meses. A partir do quinto mês desse período de gestação, com 2/3 terminados do jogo, ficou decidido que *Turrican* ganharia um irmão gêmeo, mais bonito, de 16-bit. O computador Amiga,

A plataforma é o mecanismo que leva ao mundo subterrâneo

da própria Commodore e muito melhor, fazia sucesso na Alemanha, e a plataforma também teve uma versão de *Turrican*. Tudo com o financiamento da empresa Softgold. "Nós queríamos lançá-las simultaneamente. Nós tínhamos quatro meses", relembra à revista Edge (edição #122), Julian Eggebrecht, que produziu *Turrican* pela Factor 5. "Ninguém realmente tinha pensado em fazer uma versão para Amiga, então nós tínhamos que juntar tudo e fazer algo especial em quatro meses. Foi uma loucura."

Se na teoria um sistema mais avançado facilitaria o desenvolvimento, na prática causou

dores de cabeça. “Hoje em dia, para fazer uma adaptação, você pode reutilizar código. Naquele tempo não podíamos. Nós tivemos que rescrever tudo”, completa Eggebrecht. Outro obstáculo foi a rolagem em paralaxe, que, no C64, *Turrican* foi o primeiro a usar para criar um efeito de profundidade no cenário, com o fundo se movendo mais lentamente que a frente. Deu um bom trabalho no Amiga, e funcionou bem graças ao empenho do programador da Factor 5, Holger Schmidt.

Por mais que o jogo de C64 seja a obra de Manfred Trenz em sua forma elementar e tenha um chefe exclusivo, um componente no Amiga dá um banho, além da evidente superioridade dos gráficos: a trilha sonora. Chris Huelsbeck, que havia assinado as músicas nas versões de *The Great Giana Sisters* e *Katakis* para C64, criou faixas marcantes, majoritariamente em estilo synthpop. No C64, nem todas as fases têm BGM, contando somente com os efeitos de som de Adam Bulka. Duas delas, a do nível 3-3 e a do high score (que repete no estágio 2-2), são adaptações de composições do Huelsbeck do Amiga. Já o tema da tela de loading, reprisada no 3-2, é de Stefan Hartwig, que se desentendeu com a Rainbow Arts.

Bem que o jetpack poderia ser usado em todas as fases...

Se você jogou a versão do TurboGrafx-16, não viu o jetpack

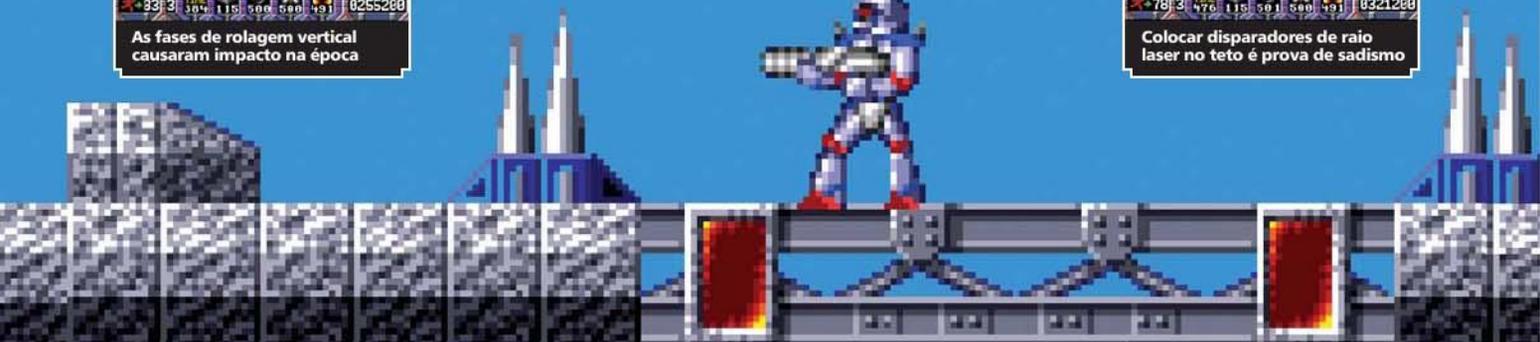
“Bom, depois que o *Turrican* estava quase finalizado, eu fui informado que o meu trabalho também estaria ‘a bordo’ e que seria uma grande honra para eu contribuir em algo com o jogo”, comenta em entrevista ao site remix64. “Na verdade, eu fiquei um pouco decepcionado porque ninguém se sentou para conversar comigo e perguntar o que eu queria para que a música estivesse no jogo.”

Ramiro Vaca é o autor das restantes: os temas da 3-1, dos créditos e da tela-título (que toca de novo na 5-1). Não se engane com este último. Trata-se notoriamente de um plágio, na cara dura, da fantástica “Escape” do filme de animação *The Transformers: The Movie* (1986) originalmente composta por Vince DiCola (vale uma procurada no YouTube).

Na abertura, a mensagem do Commodore 64 “Hello, and welcome to Turrican, be my guest! Another day, another cry, but remember: shoot or die! HAHAHA!”(“Olá, seja bem-vindo a Turrican, sinta-se em casa! Mais um dia, mais um choro, mas lembre-se: atire ou morra!”) foi recitada por Markus Wiederstein com a digitalização de Jeroen Tel e entrou no jogo por acaso. “Ele só queria fazer uma piada, e o Manfred decidiu distorcê-la e colocá-la na introdução do jogo”, recorda Andreas Escher à revista *Go64!*. No Amiga, o falatório foi resumido para um “Bem-vindo a *Turrican*”, seguido pela risada.

História? Em ambas, era apresentada precariamente, até para o superficialismo médio da época. Inexiste um prólogo que contextualize a situação, e o texto dos créditos não surpreende para

As fases de rolagem vertical causaram impacto na época

Colocar disparadores de raio laser no teto é prova de sadismo

CHEFES

1 FASE 1.2

2 FASE 1.3

3 FASE 2.1

4 FASE 2.2

5 FASE 3.1
*Exclusivo do Commodore 64.

6 FASE 4.1

7 FASE 4.3

8 FASE 5.2

Praticamente qualquer espinho que você resvalar aí machuca

quem já se cansou de salvar o mundo em outros jogos. A trama, na verdade, estava escondida em dois parágrafos no manual: basicamente conta que você, um herói sem nome, deveria destruir Morgul, a fonte de todos os medos da humanidade.

O recheio disso são, evidentemente, as fases. Em entrevista à revista alemã ASM (Aktueller Software Markt / Mercado de Softwares da Atualidade) em 1991, Trenz disse que seriam 20. No preview da 64'er, que incluía uma demo do *Turrican* (então *Hurrican*), a promessa era de 15. Fechou em 13. "Quanto ao design das fases, inicialmente tudo começou comigo desenhando no papel. Eu ainda tenho as cópias originais", relata na Retro Gamer. Só faltou incluir os mapas no jogo. Não há qualquer tipo de representação dos cenários, com o maldito limite de tempo para desestimular a exploração em mais de 1200 telas. Como ter certeza se a busca será recompensada?

FASES 1-1, 1-2, 1-3

São ambientadas em um terreno árido, em grande parte a céu aberto, com avalanche de pedras e relâmpagos.
E, depois, estruturas metálicas, cavernas e cachoeiras.

FASES 2-1, 2-2

Acontecem dentro de uma fortaleza subterrânea com áreas subaquáticas que não limitam a movimentação ou restringem a respiração.

FASES 3-1, 3-2, 3-3

A primeira é de rolagem vertical para cima e a terceira para baixo, com o protagonista de jetpack. A segunda, no meio dessas, é a pé mesmo.

FASES 4-1, 4-2, 4-3

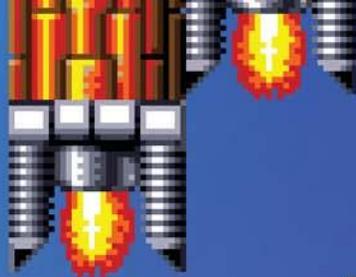
Labirintos sinistros com espinhos desgraçados nas beiradas,

No final, o caminho é aberto atirando nos blocos destrutíveis

plataformas na diagonal e goteiras de um líquido altamente nocivo.

FASES 5-1, 5-2

Uma torre imensa repleta de blocos únicos a qual deve ser escalada às vezes por dentro, às vezes por fora, onde há correntes e espinhos.

Descrevendo assim, parecem cinco áreas desconexas, mas Trenz pensou em um mapa coeso e unificado, como é possível constatar na contracapa e em um pôster do

Basta matar o chefão e tudo ao seu redor será destruído. Simples assim

Mesmo no futuro, os castelos continuam sendo de tijolos

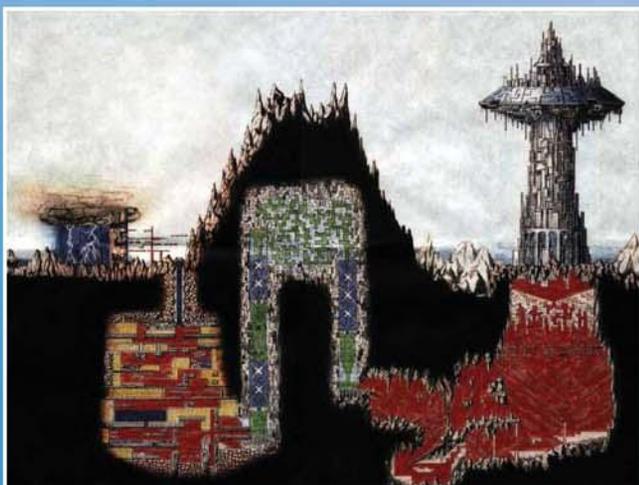
jogo. Os pontos de interrogação na mensagem de encerramento deixavam uma brecha para a sequência: "The End...??".

CONVERSÕES NADA AMIGÁVEIS

Turrican dominou a Europa com edições para outros computadores domésticos. A do Atari ST, da própria Factor 5, segurou bem a barra nos gráficos; o que mudou foi a trilha, com arranjos do Amiga por Jochen Hippel ganhando uma charmosa sonoridade de chiptune e excluindo os ruídos de nevasca do Amiga no quarto mundo. A Probe Sofware adaptou para Amstrad CPC e ZX Spectrum, e as duas podem ser descritas da mesma maneira: não há nenhuma música, apenas efeitos de som, e o visual é ótimo, considerando as limitações de cada plataforma.

Em relação aos ports dos videogames, Julian Eggebrecht revelou sua insatisfação à Edge. "Nós estávamos pedindo que a Rainbow Arts nos deixasse fazer [as versões de] console. Os direitos foram vendidos para a Accolade. Nós ficamos muito chateados", conta. "Nós teríamos sabido como melhorar os jogos do Amiga, mas a versão de *Turrican* para Genesis na verdade parece pior que a de Amiga". A adaptação de Mega Drive inclusive nem foi licenciada pela Sega, com caixa e cartucho fora dos padrões estabelecido pela produtora. Estampava o selo da Ballistic, criado pela Accolade para driblar as restrições de contrato com a Nintendo, e a marca também foi usada no Turbografx-16.

Essas duas edições e mais a do Game Boy ficaram sob a responsabilidade da The Code Monkeys, que realizou um serviço meio porco: foi reservado um botão para o pulo, o que era feito no original somente com o direcional para cima, só que foram mantidas as duas alternativas para saltar. Das três versões, a do Mega Drive é a única completa, porque nas outras o terceiro mundo foi excluído. Exceção ao portátil em preto e branco, o prejuízo não é nem tanto nos gráficos. É na trilha sonora, que tem como base a conversão de Amiga, perdendo muita qualidade. No Turbografx-16, há um tema para o mundo inteiro e não uma composição diferente para cada fase – em todos toca a faixa que corresponde ao primeiro estágio no Amiga, exceções ao penúltimo mundo, que utiliza ruídos de vento distintos, e ao último, onde se ouve o que seria a música da segunda fase. O *Turrican* de Game Boy sofre dos mesmos cortes no áudio e nesses níveis dos labirintos não existem nem os sons de fundo.

A nave não é controlável, mas isso foi corrigido na sequência

Esta parte corresponde à torre no mapa completo à esquerda

Ano: 1991
Publicação: Rainbow Arts
Desenvolvimento: Factor 5 (Amiga) e Rainbow Arts (Commodore 64)
Plataformas de Origem: Amiga e Commodore 64
Versões: Atari ST, Amstrad CPC, ZX Spectrum e PC

"Foi um verdadeiro esforço para *Turrican* ter saído, e nós todos ficamos espantados com o sucesso que foi. Então todo o time estava se dando muito bem, e nós estávamos pensando na mesma coisa", relembra Eggebrecht à Edge. "Nós dissemos 'vamos fazer uma sequência'. *Turrican II* saiu oito meses depois." O período menor de desenvolvimento (um mês a menos) que o antecessor, não originou um produto prematuro, entregue antes do término. Pelo contrário.

Às vezes se diz que uma determinada continuação é aguardada, sem poder comprovar a ansiedade dos jogadores. *Turrican II*, em contrapartida, possui um acontecimento emblemático: em um evento de pré-lançamento em Colônia, na Alemanha, dois indivíduos chegaram a se machucar na corrida para conseguir uma cópia dentre as 900 disponíveis. "Muitas pessoas tinham alta expectativa pelo jogo. Não foi fácil, mas no fim fiquei satisfeito com o resultado final", comenta Manfred Trenz à Retro Gamer.

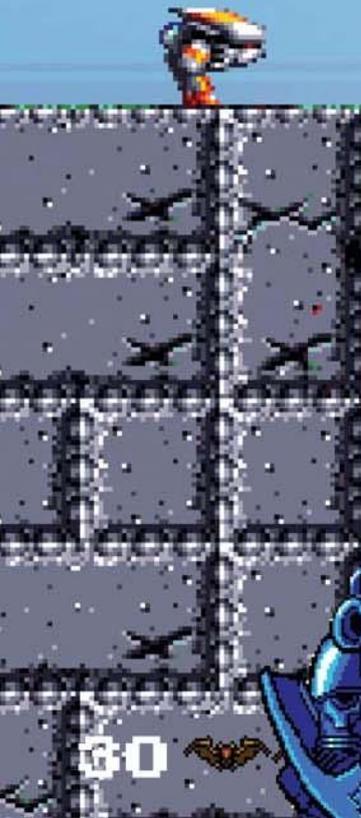
A Power Line é essencial para devastar hordas de inimigos

Turrican II foi aprimorado em todos os aspectos e costuma ser considerado o melhor da série pelos fãs europeus. Para começo de conversa, foi preparado um prólogo com imagens paradas que, se não é dos mais bem produzidos, situa o que, quem, onde e como ocorrem as coisas.

O ano é 3025, e, a bordo da nave espacial Avalon 1, estão os tripulantes da United Planets Freedom Forces (UPFF) liderados pelo Coronel Ardon C. Striker para desbravar a Galáxia Aldebaraan 42, mesmo com os rumores de outras missões terem falhado. Em menos de um nanosegundo, um cruzador de batalha se materializa em frente à nave, desarmando os sistemas de defesa. Os mutantes invadem o veículo, e as pessoas lutam, mas não são páreo. O imperador meio humano, meio máquina, The Machine, entra no recinto, comemorando a vitória.

Pisando em um corpo estirado, ordena a retirada do exército. Mal sabia que o guerreiro não havia morrido, e aquele indivíduo, o único sobrevivente da carnificina, Breen Mc Guire, vestiria uma das vestimentas Turrican, construídas com a mais avançada tecnologia da humanidade.

ALIENADO POR ALIEN

Não feliz em fazer do último mundo uma réplica do filme *Alien*, os criadores do jogo basearam a cena dos créditos de *Turrican II* em uma ilustração do artista francês de história em quadrinhos Moebius publicada no The Book Of Alien (1979), livro com detalhes da produção da película.

Se um dia o céu estiver degradê, é bom começar a se preocupar

O desenvolvimento procedeu de maneira similar ao do predecessor, com a Rainbow Arts cuidando do C64 e a Factor 5 do Amiga. Àquela altura, o Amiga já era a plataforma da moda na Europa, e a versão ficou pronta antes que a do Commodore 64, apesar de Manfred ter feito o conceito e design original no velho computador, desta vez na companhia de Andreas Escher, com quem ele trabalhou em *Katakis* – além dos dois, Holger Schmidt e Julian Eggebrecht, ambos da Factor 5, estão creditados no design de jogo no Amiga. Os times trocavam experiências: a introdução foi criada primeiro no Amiga e então simplificada para o C64.

No Amiga, o resultado é tão melhor que é quase injusto comparar. Os desenhos dos cenários apresentam mais detalhes, e o fundo degradê em regiões

Fato: há mais chance de chover mísseis do que canivetes

descampadas confere sensação de profundidade. Ao ativar o raio de energia, o sprite do protagonista não fica parado como no primeiro. A cabeça e os braços se mexem e acompanham o movimento. Pegar power-ups é como antes: basta destruir itens voadores ou descobrir e atirar em blocos invisíveis, com a novidade de bater embaixo deles como no *Super Mario Bros.* Entre os upgrades, há o novo tiro que rebate nas superfícies. A barra de informações ainda está presente como manda a tradição dos jogos de computador, mas mais enxuta, até porque a quantidade de ataques diminuiu: a granada e a mina caíram fora. A melhor decisão foi não limitar o uso do giroscópio, que agora pode soltar bombas como a Power Bomb de *Metroid*. A jogabilidade é suave, não um pouco truncada como no primeiro *Turrican*.

A estrutura de cinco mundos permanece. A redução do número de fases para 11 privilegiou a construção de ambientes maiores, alcançando a marca de mais de 1300 telas. Para abrandar a desorientação, foram espalhadas nos cenários algumas setas vermelhas que indicam a direção da saída e não apenas no final

Isso lá é hora de tomar banho de cachoeira, Breen Mc Guire?

do estágio como no antecessor. Não é um inibidor da exploração, porque permite você pensar: "deixa ver o que tem pra lá antes de ir embora, ainda dá tempo". As escaladas são recorrentes e, diferentemente do *Turrican* original, não há, não com frequência, as subidas em plataformas paralelas, com o protagonista batendo frustrantemente a cabeça no teto do andar de cima e caindo.

FASES 1-1, 1-2

Deserto, cachoeiras, cavernas e ainda ventanias intermitentes que empurram o personagem e pedaços de chão rachado que cedem quando pisados.

FASES 2-1, 2-2

Fortificação com regiões aquáticas que não limitam os movimentos, permitindo que o protagonista nade livremente, sem se preocupar com a gravidade.

FASES 3-1, 3-2, 3-3

Inesperadamente, o jogo vira

HABILIDADES E ITENS

GYROSCOPE: giroscópio de uso ilimitado. Pode armar bombas no chão.

LIGHTNING: ataque circular rotatório.

SUPERWEAPON: a cada vida você tem o direito de realizar este ataque, devastando os inimigos da tela.

BLOCK: uma vez revelado com um disparo, atire ou bata a cabeça embaixo para obter mais itens.

CAPSULE: atire para obter um item no ar. Os espinhos laterais machucam.

MULTIPLE: ativa o tiro múltiplo. Se acionado, haverá mais disparos ainda.

LASER: ativa o laser. Se acionado, aumenta o poderio de fogo.

BOUNCE: ativa o tiro que rebate nas paredes. Se acionado, fica mais potente.

SURROUND: aumenta a extensão do ataque circular rotatório.

POWER LINE: adiciona no inventário um ataque de duas ondas opostas de energia que devastam os inimigos.

SMART BOMB: destrói todos os inimigos que estiverem na tela.

SHIELD: ativa o campo de força que deixa o personagem invencível.

POWER-UP: recarrega a energia.

1-UP: vida extra.

DIAMOND: 300 coletados dão um continue (você volta para a primeira fase do mundo onde morreu).

Agora sim! A nave alça voo para três fases shmup das mais cabeludas

um shmup. Com a proximidade da essência de se mover e atirar dos gêneros de navinha e run 'n' gun, a inclusão dessa surpresa

A introdução valia mais pela música do que pelos desenhos

não exigiu mudanças nos power-ups, encaixando-se no contexto com muita naturalidade, afinal Manfred Trenz era o criador de *Katakis*, jogo este que rendeu o easter egg "Katakis Lives" em uma faixa estendida por inimigos. Na primeira fase, a rolagem é horizontal. Na segunda, idem, e em algumas partes é vertical, mas estranhamente a aeronave permanece vista de lado (não é como o híbrido *Salamander*, em que a nave realmente muda de posição). Na terceira, a velocidade aumenta, e o cenário estreita.

FASES 4-1, 4-2

Formado por tijolos lilases, o labirinto subterrâneo lembra *Metroid* pelas frequentes escaladas (algumas têm que usar o vento para pular mais alto; não que isso tenha relação com a série da Nintendo), áreas secretas e corredores estreitos para uso do giroscópio.

FASES 5-1, 5-2

Hmmm, bastante familiar. Ovos depositados no chão que liberam alienígenas com grande apetite para voar na sua cara e cabeças esticadas que ejetam uma segunda boca... *Alien, o 8º Passageiro*. Vozes distorcidas e indecifráveis de Michael Stevenson e Chris Huelsbeck assustavam. Ou deviam dar medo na época. Antes do chefão final, há plataformas que sobem freneticamente e explodem, exigindo paciência extra no Amiga. No C64 a última fase era com jetpack em rolagem vertical, lembrando o *Turrican* original.

Na trilha do Amiga, Chris Huelsbeck se superou. É inspiradíssima, repleta de faixas estupendas, demonstrando todo seu talento para compor melodias criativas e complexas que vão além da simplicidade das músicas com

As fases de navinha exigiam o reflexo dos mais difíceis shmups

loopings diminutos de videogame. O synthpop retorna com potência total nos temas das fases 1-1 ("The Desert Rocks") e 1-2 ("Traps"), com um pouco de calmaria nas regiões aquáticas ("The Great Bath") da 2-1, funk na 2-2 ("Metal Stars") e reverência a John Williams em *Guerra nas Estrelas* nos estágios shmup. Esses são alguns dos pontos altos, falando por cima, mas do começo ao final é memorável, eclipsando em absoluto o ótimo trabalho de Markus Siebold no

UNIVERSAL SOLDIER

Turrican II é o único da série sem lançamento para console, porque a Accolade preferiu modificar o jogo com a licença de *Soldado Universal* (1992). A desenvolvedora The Code Monkeys embaralhou a ordem dos estágios e trocou as três fases de navinha por três a pé: a primeira (floresta), a terceira (fortaleza) e a sétima (motel, ferro velho e cavernas). Alguns inimigos foram substituídos por humanos e chefes tiveram de ser alterados para combinar com o filme, como o personagem do ator Dolph Lundgren, que faz duas aparições grotescas. Na primeira, o protagonista bate nos joelhos dele e na outra mal chega a alcançar a metade da canela! *Universal Soldier* teve versões para Mega Drive e Game Boy. Também haveria para SNES, só que a edição não foi vendida – a existência é comprovada por uma ROM que surgiu na internet.

CHEFES

1 FASE 1.1
2 FASE 1.2
3 FASE 1.2
4 FASE 2.1
5 FASE 2.2
6 FASE 3.1
7 FASE 3.2
8 FASE 3.3
9 FASE 4.1
10 FASE 5.2

Não é um chefe, é só um inimigo avantajado com voz distorcida

Commodore 64. Nessa versão, os níveis 1-1, 2-1, 2-2, 4-1 e 5-1 não apresentam BGM, e os que têm são originais, não baseadas em músicas do Huelsbeck. O tema da tela de loading de novo é de Stefan Hartwig, repetindo o entrevero com a Rainbow Arts, como ele disse, já meio que conformado, ao remix64: "Isso é o mundo dos negócios e é a política da empresa; em *Turrican II* aconteceu a mesma coisa."

Quem podia, não tinha por que não jogar no Amiga, ainda que fosse recompensado por mensagens diferentes no encerramento, adiantando os rumos que a série tomaria. "Fique de olho no próximo jogo da Factor 5 do Amiga ou Super Turrican no Super Famicom <lembra-se do Império "Chillur"? Fim!>", diziam os créditos no Amiga, com uma referência às forças inimigas de *Katakis*. No C64, era um recado de Trenz para os seus fãs: "*Turrican II* será o meu último jogo no Commodore 64", o que não se confirmou. O derradeiro foi o shmup *Enforcer*. Mais adiante, no desfecho: "Este é definitivamente o fim". Que nada, nem chegamos à metade.

Não dá para acreditar que olhos voem assim em outros planetas

LUTA FINALIZADA – SÓ NOS COMPUTADORES

Basicamente tudo se repetiu na sequência para outros computadores. A Factor 5 cuidou do Atari ST de novo, convertendo os gráficos com perfeição e a trilha deliciosamente retrô mais uma vez no comando de Jochen Hippel. A Enigma Variations adaptou o jogo para ZX Spectrum e Amstrad CPC, e Sean Conran pegou a composição da primeira fase do *Turrican II* de Amiga e a utilizou

NO no no on on nono no non ono no no nono no no nono no

como tema da tela-título. De resto, sem mais nenhuma BGM e visual aceitável para cada sistema. O PC normal também receberia *Turrican II*... em 1995! A Sun-Project não se importou com o provável desinteresse pelos jogadores de computador para jogos side-scrolling e a onda de badalações da época, como *Dark Forces* ou *Command & Conquer*, e fez uma conversão com músicas fiéis às originais e cenários refeitos. Só o protagonista parece um astronauta. Quanto à versão para console... veja o quadro *Universal Soldier*.

SUPER TURRICAN

Ano: 1993
Publicação: Seika
Desenvolvimento: Factor 5
Plataforma de Origem: Super Nintendo
Versão: Nintendo Wii (Virtual Console)

Depois de *Turrican II*, a série foi ramificada em três frentes, atingindo a incrível marca de três *Turricans* lançados em 1993. O primeiro a sair, como sugeria a mensagem da Factor 5 no encerramento de *Turrican II* no Amiga, foi o de Super Nintendo em maio nos EUA, após uma longa jornada de tribulações.

A Rainbow Arts sugeriu à Factor 5 que entrasse no mercado de consoles, e, na segunda metade de 1991, o estúdio estava se habituando com os hardwares do Mega Drive e do Super Nintendo. "O engraçado é que ninguém na Alemanha sabia como conseguir kits de desenvolvimento. Mas nós tínhamos um amigo na Agência de Inteligência Alemã que tinha acesso a hardware de ponta. No tempo livre, o cara era um verdadeiro monstro hacker de hardware. Então nós os contatamos e ele fez engenharia reversa do Genesis e Super Nintendo e construiu o kit de desenvolvimento para nós [risos]", relembra Julian Eggebrecht ao IGN. "Nós nunca sequer contatamos a Nintendo. Quero dizer, não é uma coisa que eu teria pensado na época, estranhamente porque era realmente algo que não se fazia – especialmente não na Alemanha". Posteriormente, a Factor 5 oficializou a licença com a Nintendo e a Sega, acertando a situação.

O quanto caiu de suco de uva para o líquido ser roxo?

Já vi isso? Muitas vezes o jogo deixava uma sensação de déjà vu

O projeto de *Super Turrican* começou no final de 1991 no Pegasus SNES, como ficou conhecida a ferramenta de desenvolvimento, e a preparação do jogo acabou atrasando para meados de 1992, sendo que a Factor 5 viria a trabalhar pesado de fato no fim daquele ano. Como o prazo estava apertadíssimo, foi necessário completar o jogo em uma implacável maratona de três meses.

Sem Manfred Trenz, que estava em uma empreitada retrô como você verá mais para frente, *Super Turrican* teve o design de jogo de Julian Eggebrecht e Holger Schmidt, os dois da Factor 5, além de Frank Matzke, da companhia Kaiko, da qual Chris Huelsbeck também fez parte.

A exploração foi minorada, com ainda mais setas vermelhas apontando a saída. Nota-se uma influência da linearidade recorrente no design japonês de jogos e, tenha sido uma tentativa de atrair o público nipônico ou não, *Super Turrican* foi o primeiro (e único) da série vendido no Japão, em setembro de 1993. Mas, quando o jogo foi relançado em reprodução idêntica no Virtual Console em 2008, somente Europa e EUA o receberam.

Uma das paisagens mais bonitas da série. Só falta emoldurar

Os mapas, com design do quarteto Julian Eggebrecht, Andreas Escher, Willi Bäcker e Lutz Osterkorn, foram bastante reduzidos em relação aos jogos do Amiga, e isso se refletiu na diminuição da quantidade de telas: cerca de 1000 para 13 fases (a última vai direto para o chefe final). Existiria mais um estágio. Ao concluir *Super Turrican* com tamanho suficiente para um cartucho de 6 megabits, a Factor 5 foi informada que o jogo deveria ter 4 megabits. O estúdio foi obrigado a limar inimigos e uma arma que derreteria oponentes e poderia ser usada no mundo de gelo para revelar uma fase secreta que se passava em um robô de transporte. Não só por isso, *Super Turrican* parece um jogo incompleto. Há apenas quatro chefões, e eles são mal distribuídos ao longo da aventura: o terceiro mundo não tem nenhum chefe.

FASES 1-1, 1-2, 1-3

Na primeira, o fundo é formado por colinas de gelo e as nuvens parecem pintadas com pincel. Na segunda há um castelo com piscinas e na terceira cavernas com plataformas boiando na lava como no *Super Mario World*.

FASES 2-1, 2-2, 2-3

Uma fábrica com labaredas de fogo e estranhos rios com líquidos verde e depois rosa, além de uma parede esmagadora estilo *Mega Man X2*.

FASES 3-1, 3-2, 3-3
É um mundo único na série *Turrican*: gelo. Bolas de neve que empurram você, plataformas que afundam na água, um terror.

FASES 4-1, 4-2, 4-3, 4-4
Para variar, são copiadas do filme *Alien*, e colocaram os aliens grandes. E ainda tem um túnel horrível.

A Factor 5 aprendeu muitos truques gráficos do SNES, abusando dos efeitos de zoom e rotação de sprites nos chefes. A tela-título mostra a logomarca da Dolby Surround, proeza realizada por seletos jogos do SNES para proporcionar melhor distribuição espacial sonora com apenas dois canais. "Como eu estava trabalhando com uma quantidade muito pequena de memória [128 kilobytes], eu pensei que seria uma excelente ideia realçar as músicas e os efeitos com som Surround", afirma Chris Huelsbeck à revista Edge (edição #1). "No entanto, o sinal do som Dolby Surround está codificado em estéreo, então você não pode ouvi-lo em um amplificador ou TV mono." Huelsbeck não superou *Turrican II*, mas brilhou com o synthpop nos temas da fases 1-1 e 1-3, no rock com sintetizador da 4-2 e na introspectiva composição dos créditos.

O túnel tem um quê de Battletoads. Mas não é tão difícil

Pelo jeito, a Ellen Ripley fez um serviço incompleto, não?

Essencialmente, a jogabilidade é parecida com os predecessores: um botão para os tiros normais e outro para o disparo rotário que paralisa os inimigos, quase um sucessor do raio de energia, embora tenha alcance fixo. Os power-ups são coletados somente em bases invisíveis que se revelam quando atiradas, e a utilização do giro de energia (ex-giroscópio) é limitada por uma barra que só recarrega com um novo continue ou passagem de fase. Os ataques nessa forma são devastadores: no ar, a esfera pode liberar mísseis e, se estiver no solo, deposita minas.

O único retrocesso é na história preguiçosa, que nem cria um elo com *Turrican II*. Em 2751, no planeta pacífico Katakis (mais uma alusão ao shmup de Manfred Trenz), onde as forças malignas do The Machine (assumindo de vez o visual clonado de Galactus, antagonista do *Quarteto Fantástico*) congelaram os habitantes. Na nave Avalon 1, os membros da U.S.S. Freedom Forces vestem as roupas Turrican para salvar os inocentes. Nos créditos, ficavam os avisos: "A aventura está apenas começando. Turrican vai voltar" e de novo "The End?!".

HABILIDADES E ITENS

ENERGY WHEEL: giro de energia de uso limitado por uma barra. Pode ativar minas no chão e disparar mísseis no ar.

FREEZE BEAM: raio rotatório que congela os inimigos.

CAPSULE: uma vez revelado com um disparo, continue atirando para obter mais itens.

SPREAD SHOT: ativa o tiro múltiplo. Se acionado, haverá mais disparos ainda.

LASER: ativa o laser. Se acionado, aumenta o poderio de fogo.

BOUNCE SHOT: ativa o tiro que rebate nas paredes. Se acionado, fica mais potente.

SMART LINE: adiciona no inventário um ataque acionado por um botão específico que devasta os inimigos com linhas de energia horizontais.

SHIELD: ativa um escudo que absorve o dano.

HEART: restaura a energia por completo.

EXTRA LIFE: dá uma vida extra.

DIAMOND: dá 100 pontos.

CHEFES

1 FASE 1.2

2 FASE 1.3

3 FASE 2.3

4 FASE 4.4

Ano: 1993
Publicação: Imagineer
Desenvolvimento: Rainbow Arts
Plataforma: NES

Enquanto a Factor 5 se preocupava com as tendências de mercado para tomar as decisões, Manfred Trenz não se prendia aos modismos. Se já parecia uma loucura programar *Turrican* e *Turrican II* no Commodore 64 na entrada dos anos 1990, o criador da série pirou de vez ao desenvolver *Super Turrican* para NES. Importante: o jogo é de 1993, quando a geração 16-bit estava mais do que consolidada. Mais importante: ele fez o jogo sozinho!

Espinhos? A fórmula mais básica de causar sofrimento em jogos

Conceito, design de jogo, programação, texto, gráficos e até músicas e efeitos sonoros ficaram sob a sua tutela. Verdade que muitas faixas foram adaptadas de composições do Chris Huelsbeck do *Turrican* e *Turrican II* de Amiga e o jogo pegava áreas da aventura original e algumas da sequência, mas é um feito e tanto... para alguém que produziu simultaneamente um jogo de Commodore 64! "Para fazer o [meu] último jogo de C64, eu programei *Enforcer* paralelamente ao desenvolvimento do *Super Turrican*. Era um tipo de trabalho noturno. Depois disso, eu saí da cena C64", revela Trenz ao GTW 64.

Abolir o limite de tempo, fazendo deste o único *Turrican* sem

Olha o cara chato da bazuca aí de novo, agora em versão 8-bit

HABILIDADES E ITENS

GYROSCOPE: giroscópio de uso ilimitado. Pode ativar minas no chão e disparar mísseis no ar.

SURROUND SHOT: ataque circular rotatório.

MEGA WEAPON: se o contorno da barra de energia piscar, segure o botão de tiro e start para realizar um devastador ataque circular.

BLOCK: uma vez revelado com um disparo, continue atirando para obter mais itens.

CAPSULE: atire para obter um item no ar. Os espinhos laterais machucam.

SPREAD: ativa o tiro múltiplo. Aumenta de poderio se já coletado.

LASER: ativa o raio laser. Aumenta de poderio se já acionado.

BOUNCE: ativa o tiro que rebate nas paredes. Fica ainda mais potente se já coletado.

SURROUND: aumenta a extensão do raio de energia.

L: dá um pacote de oito ataques de linha de energia. Ao apertar start, você dispara oito dessas ofensivas com o botão de tiro convencional.

SMART BOMB: destrói todos os inimigos que estiverem na tela.

SHIELD: escudo que deixa o personagem invulnerável a cinco ataques. Não importa o tempo.

P: recarrega a energia.

1-UP: vida extra.

DIAMOND: colete 100 para obter uma vida.

Na falta de um jetpack, o jeito é subir de elevador mesmo

contagem regressiva, foi uma bem-vinda mudança. A possibilidade de correr para atingir saltos maiores (pressionando o botão de tiro em movimento) é outro atrativo exclusivo do jogo em toda a série. Você pode usar o giroscópio à vontade (com a curiosa combinação direcional para baixo e Start) e, como no *Super Turrican* de SNES, soltar mísseis no ar durante a queda e minas em terrenos planos. O tiro rotatório, similar ao raio circular, está disponível, e os power-ups são coletados nos blocos invisíveis e itens voadores. Sobre os gráficos, os fundos dos cenários detalhados se opõem aos sprites dos inimigos e do protagonista, muito menos caprichados.

FASES 1-1, 1-2, 1-3

São baseadas no primeiro mundo de *Turrican*, em um deserto com cachoeiras e relâmpagos e depois castelos.

FASES 2-1, 2-2, 2-3

Lembra um pouco a fortaleza subterrânea do segundo mundo de *Turrican*, com algumas áreas novas (no original só havia dois estágios).

FASES 3-1, 3-2, 3-3

A primeira remete ao estágio de rolagem vertical do terceiro mundo de *Turrican*, só que a subida se dá por meio de plataformas elevadoras. A fase 3-3 não repete a descida com jetpack no Amiga, e sim é a pé, como a segunda.

FASES 4-1, 4-2, 4-3

Enfim, temos fases originárias do *Turrican II*, o último mundo, o ambiente cheio de cabeças de aliens nas paredes. No terceiro estágio aparecem as plataformas numeradas que sobem e explodem quando zeram.

O efeito do portal é bem bacana. Pena que poucos pessoas viram

FASES 5-1, 5-2, 5-3

Torre semelhante ao *Turrican*, com muitas plataformas para escalar. A fase derradeira traz logo de cara o combate definitivo.

Mesmo com notáveis qualidades, a empreitada solitária não foi uma maravilha. "Apesar de eu saber que fiz o que podia, estava longe de ficar satisfeito com o resultado final", afirma Trenz à Retro Gamer. "Principalmente porque faltaram muitos elementos de jogabilidade das versões antigas e não tinha o mesmo nível de dificuldade. Infelizmente, o desenvolvimento foi curto e eu tinha que terminar no prazo, então eu pude fazer pouca coisa." O *Super Turrican* de NES foi o único *Turrican* criado especificamente para consoles por Manfred Trenz, evidenciando a influência de *Metroid* pela semelhança técnica. Poderia ter feito mais sucesso se não saísse tão tardiamente.

A tela-título data *Super Turrican* de 1992, só que o jogo foi lançado em julho de 1993 – quase sete anos depois do primeiro *Metroid*. Para tornar tudo ainda mais incomum, a Europa, onde o NES perdeu para os computadores pessoais em popularidade, foi a única região a receber o jogo, com a publicação da Imagineer. Não que isso tivesse sido planejado desde o começo. A Seika, que publicou o *Super Turrican* de SNES nos Estados Unidos, também faria o mesmo com a versão de NES, como revelam propagandas em revistas da época. A revista americana Nintendo Power #48 chegou a fazer um detonado de seis páginas, e anunciava o lançamento para maio de 1993. E nada. Outra pista aparece na Electronic Gaming Monthly #47, de junho daquele ano, dizendo que *Super Turrican* estava 90% completo e sairia nos EUA no último quadrimestre de 1993. Não se confirmou, e *Super Turrican* de NES ficou só na Europa mesmo.

Enfim o giroscópio pode ser usado livremente à la Morph Ball

As águas parecem mais limpas do que na versão de SNES

Ano: 1993
Publicação: Data East
Desenvolvimento: Factor 5
Plataforma de Origem: Mega Drive
Versões: Amiga e Nintendo Wii (Virtual Console)

O terceiro e último jogo da série em 1993 foi *Turrican 3*, que saiu em outubro para o Amiga, apesar de *Mega Turrican* ter ficado pronto pouco depois do *Super Turrican* – a Factor 5 trabalhou em ambos simultaneamente. Parece confuso? É resultado do desenvolvimento conturbado que sofreu muitas reviravoltas.

Ainda no final de 1991, a Factor 5 confeccionou o protótipo de *Turrican 3* no Amiga com a ideia do Plasma Rope, que será explicado melhor adiante, e alguns gráficos do primeiro mundo. Com a ascensão dos consoles, a Factor 5 não queria lançar títulos apenas para o Super Nintendo e também criou a ferramenta de desenvolvimento Pegasus Mega Drive, que se tornou plenamente operacional no início de 1992. O projeto foi repensado para o Mega Drive e, quando estava bem avançado, o estúdio Kaiko fez um acordo com a Rainbow Arts para criar uma versão de *Turrican 3* específica para o Amiga, diferente do *Mega Turrican*, como ficou conhecido o jogo no Mega Drive. O pessoal da Factor 5 não gostou nada porque ia de encontro ao contrato firmado entre eles.

A Kaiko teve de se limitar a adaptar o *Mega Turrican* da Factor 5 para Amiga, tarefa que o programador Peter Thierolf cumpriu em seis meses. Julian Eggebrecht e Frank Matzke fizeram o design de jogo como no *Super Turrican*, e essa função também foi atribuída no *Mega Turrican* a Thomas Engel, o programador das versões de Atari ST de *Turrican* e *Turrican II*.

Com a publicação da Renegade

O ferro velho apocalíptico com chuva não tem no Super Turrican

O laser ficou bastante diferente, quase um tiro de plasma

Fases sem chão tradicionalmente causam medo e muita frustração

Ser esmagado é uma atividade trivial em jogos de plataforma

Software, o port para Amiga, *Turrican 3*, curiosamente apareceu antes que o original, *Mega Turrican*, que saiu somente em 1994, após ter sido guardado na geladeira por falta de uma publisher – a Data East publicou *Mega Turrican* nos EUA e a Sony Imagesoft na Europa. As versões ficaram bastante parecidas; a do Mega leva vantagem nas cores mais vivas e maior quantidade de animações, enquanto que no Amiga a trilha soa melhor,

Quem mandou quebrar o vidro? Agora tem que aguentar a peste

com Dolby Surround, porém não tem o peso das batidas de bateria sintetizada do console da Sega. É mais um excelente trabalho de Chris Huelsbeck (as quatro músicas supracitadas do *Super Turrican* tem suas correspondentes no *Mega Turrican*). No Amiga, o tema de abertura, que é diferente do Mega, possui timbres de piano e cordas em uma composição admirável. Outra mudança é que a fase secreta do *Mega Turrican* virou obrigatória no *Turrican 3*. Se no estágio 1-2 você coletasse todas as vidas e diamantes até então e tivesse dois zeros seguidos na numeração de pontos (como "0100050"), dava para entrar à direita no túnel de um elevador. No Amiga, tais condições não eram exigidas, e o acesso para o nível ocorria normalmente.

A abertura é um pouco melhor esclarecida se comparada com a do *Super Turrican*. The Machine ressurgiu, destruiu dúzias de planetas e escravizou centenas de inocentes – a USS Freedom

Só para não ficar tão parecido com o filme: os aliens têm asas

Forces luta por eles. O líder das forças especiais, Bren Mc Guire, ouviu o último pedido de socorro de uma bela garota e, com a vestimenta Turrican, irá salvá-la. O traço dos personagens, com influência dos olhos grandes dos animes, é grosseiro.

O mencionado Plasma Rope é a principal novidade na jogabilidade, substituindo o raio rotatório. Funciona parecido com o braço bionico de *Bionic Commando*, permitindo que o protagonista se agarre a uma determinada superfície para balançar o corpo e ganhar impulso a uma plataforma alta ou afastada. A utilização é bem

O detalhismo dos cenários deram um salto de qualidade

HABILIDADES E ITENS

ENERGY WHEEL: giro de energia de uso limitado por uma barra. Pode ativar minas no chão e disparar mísseis no ar.

PLASMA ROPE: permite que o protagonista se prenda a uma superfície e consiga ganhar impulso para atingir outra plataforma.

THE EXTRA CONTAINER: atire e revele itens.

MULTIPLE: ativa o tiro múltiplo. Se já acionado, os disparos aumentam.

LASER: ativa o raio laser. Se já acionado, fica ainda mais potente.

REBOUND: ativa o tiro que rebate nas superfícies. Se já acionado, aumenta o poderio de fogo.

HOMING MISSILE: junto com um dos três tipos de disparo acima, atira mísseis teleguiados.

SMART BOMB: três bombas disponibilizadas por vida que matam todos os inimigos que estiverem na tela.

SHIELD: escudo de invencibilidade.

POWER-UP HEART: recarrega toda a energia.

EXTRA LIFE: vida extra.

DIAMOND: dá pontos bônus (contabilizados no final de cada mundo).

CHEFES

14 FASE 5.3
1 FASE 1.1
3 FASE 2.3
2 FASE 1.3
4 FASE 3.2
5 FASE 3.2 E 3.3
12 FASE 5.2
11 FASE 5.1
7 FASE 3.3
9 FASE 4.2
10 FASE 4.3
13 FASE 5.3
8 FASE 3.3
6 FASE 3.2

MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC MEGA TURRICAN

Com tantas idas e vindas no desenvolvimento, a equipe de *Mega Turrican* ainda teve tempo para fazer uma brincadeira no mínimo curiosa que só pode ser notada ao vasculhar os gráficos do jogo no emulador, mostrando imagens que não foram aproveitadas na versão final. Anos antes de um crossover com mascotes da Nintendo e da Sega, Mario e Sonic aparecem petrificados, lembrando Han Solo em *O Retorno de Jedi*.

mais intuitiva no Mega Drive. Ao toque de um botão específico, o Plasma Rope é ativado, por padrão, na diagonal, bastando um ou dois pulos, dependendo da posição, para se soltar do cabo. No Amiga, o Plasma Rope só vai ser ejetado quando o botão de tiro for pressionado por alguns segundos. A direção padrão é, bizarramente, para frente, e na maioria das vezes você precisará ajustar para a diagonal. Para se desgarrar, é necessário segurar o botão de tiro. O Plasma Rope começará a piscar e daí você pula. Exageradamente complicado. Os power-ups de tiros são coletados mais facilmente dentro de contêineres no chão, e mísseis teleguiados podem se juntar aos disparos na coleta do item correspondente.

Pela descrição, a troca de um tipo de ataque por uma habilidade que aumenta as possibilidades de exploração ensejaria a criação de cenários maiores. Aconteceu o contrário, e as 15 fases (além da secreta) são tão ou mais lineares que o *Super Turrican*, com muitas setas vermelhas sinalizando a saída. O quarteto de designers de mapas é semelhante ao *Super Turrican*, só que com Holger Schmidt no lugar de Andreas Escher. Como *Mega Turrican* foi feito ao mesmo tempo do *Super Turrican*, os jogos compartilham fases e chefões.

Se não fosse pela seta da saída, ainda estaríamos no labirinto

Nem pense em pular quando a água despencar. É morte certeira

A mania de armazenar Metroids, digo, alguns animais em vidros

FASES 1-1, 1-2, SECRETA, 1-3

Mundo tecnológico com seres presos em vidros, labaredas de fogo e muitas plataformas que sobem ou descem violentamente.

FASES 2-1, 2-2, 2-3

É subterrâneo, com goteiras escorrendo pelos canos e até um vazamento de água que enche a tela, permitindo que o protagonista nade, sem quaisquer restrições de movimentos.

Chegando ao ferro velho, você encontrará chefões clássicos

FASES 3-1, 3-2, 3-3

Começa a mil por hora, e o personagem tem de pular em plataformas móveis e aéreas até chegar a um ferro velho sob uma forte chuva.

FASES 4-1, 4-2, 4-3

Não poderia ser diferente: é alienígena, imita o *Alien* em tudo e, aquela fase dos trens do *Super Turrican* também aparece, bem mais difícil, com uma sequência maior de bocas para serem puladas. E ainda tem um chefe.

As engrenagens aí. Poderiam servir de cenário para um Sonic

FASE 5-1, 5-2, 5-3

Muitas engrenagens e esteiras. Há uma batalha com o The Machine, fechando melhor a história do que no *Super Turrican*, se é que era essa a intenção, porque os créditos revelam o nome da garota (Juko) e deixam dúvidas no ar.

Como *Super Turrican*, *Mega Turrican* saiu no Virtual Console na Europa e EUA em conversão perfeita, e suas virtudes não sofreram tanto com o efeito do tempo.

Super Turrican 2

Ano: 1995
Publicação: Ocean
Desenvolvimento: Factor 5
Plataforma de Origem: Super Nintendo
Versão: Nintendo Wii (Virtual Console)

A Factor 5 prestou atenção no que a softhouse americana Sculptured Software aprontou com *Super Star Wars* e desenvolveu *Indiana Jones' Greatest Adventures*, que

Estamos em Tatooine de Guerra nas Estrelas e ninguém avisou?

rendeu muitos frutos à Factor 5. A softhouse se aproximou cada vez mais da LucasArts e, de tão perto que precisava ficar do estúdio, mudou-se para a Califórnia em 1996. Ao mesmo tempo, a Factor 5 se distanciou da Softgold. "Nós tivemos uma séria batalha legal por *Super Turrican 2* e desde então não somos próximos mais", afirma Julian Eggebrecht ao IGN. Ele estava certo que se tratava de uma etapa de mudanças na Factor 5: "Mas também era uma questão de orgulho. Mas nós então falamos para nós mesmos que era hora de dizer adeus para os antigos companheiros e seguir adiante." Eggebrecht novamente fez o design de jogo, agora com Lutz Osterkorn e Nils Meier – os dois últimos também foram os designers dos mapas.

A influência do poder da força de *Super Star Wars* em *Super Turrican 2* é clara e se manifesta na variedade de missões, dificuldade

Em movimento, o laser fica um bilhão de vezes mais fantástico

fora do comum e uso extensivo do Mode 7 com veículos. É o jogo da série que menos tem a ver com a proposta de exploração de Manfred Trenz. Como resultado, o jogo se desenrola em fases curtas, diversificadas e lineares, com ação frenética e interminável, assumindo em definitivo o espírito *Contra* – a Factor 5 aprendeu direitinho ao lidar com a série no *Contra: The Alien Wars* para Game Boy.

Para conectar melhor as diferentes temáticas, há três cenas de corte entre os intervalos de cada mundo. A Factor 5 se tocou que a história não tinha que necessariamente ficar limitada à abertura e ao encerramento, colocando trechos não jogáveis no meio do jogo. Essas sequências foram renderizadas no software Alias PowerAnimator, o mesmo utilizado em *Donkey Kong Country*.

Em um pequeno sistema estelar, os habitantes pouco sabem sobre as hordas ameaçadoras do The Machine, vilão

HABILIDADES E ITENS

ENERGY WHEEL: giro de energia de uso limitado por uma barra. Pode ativar minas no chão e disparar mísseis no ar.

NITROGEN FREEZE LASER: congela os inimigos.

CYBERFIST: permite que o protagonista se prenda a uma superfície e consiga ganhar impulso para outra plataforma.

CAPSULE: uma vez revelado com um disparo, atire para obter mais itens.

SPREAD RIFLE: ativa o tiro múltiplo. Se já acionado, aumenta a quantidade de disparos.

LASER: ativa o laser. Se já acionado, a largura do raio aumenta.

REBOUND: ativa o tiro que rebate nas superfícies. Se já acionado, o ataque fica mais poderoso.

FLAMETHROWER: ativa o lança-chamas. Se já acionado, a quantidade de fogo expelido será maior.

HOMING MISSILE: junto com um dos três tipos de disparo acima, atira mísseis teleguiados.

SMART BOMB: você começa com três bombas que matam todos os inimigos que estiverem na tela e pode repor o inventário coletando os itens correspondentes.

SHIELD: escudo de invencibilidade temporária.

HEART: recupera parte da energia.

EXTRA-LIFE (1UP): dá uma vida.

GEM: colete 30 em uma fase e ganhe uma vida ao completá-la.

A saída é logo ali, mas deixa eu ouvir um pouco mais da música

que destruiu civilizações inteiras em instantes e encontrou neste lugar as suas próximas vítimas. Os pedidos de socorro alcançaram a U.S.S. Avalon, nave-chefe da United Freedom Forces, onde os heróis estavam no aguardo para o embate definitivo com o arqui-inimigo de longa data. As sirenes soam e três aeronaves entram em um buraco negro para encarar o desafio final. Danificada e em chamas, apenas uma delas conseguiu atravessar e aterrissou no Dune World. Vestido com a Turrican Assault Suit, o protagonista parte para a luta – mais equipado que nunca.

Além de reformular a aparência da armadura, predominantemente azul com detalhes em vermelho, a Factor 5 combinou o raio congelante do *Super Turrican* e o braço extensível do *Mega Turrican*. O Cyberfist, como é nomeado aqui, facilitou a escalada de paredes. Também pode pegar itens e ser acionado durante o salto, no ar, coisa que não dava para fazer com o Plasma Rope. O giro de energia com tempo limitado pela barra de energia se manteve, e os power-ups têm os efeitos visuais mais impressionantes da série. O laser, particularmente, é o mais bacana de todos – você precisa ver essa maravilha em movimento, porque as imagens paradas não fazem jus ao show do raio multicolorido. Ao arsenal de upgrades foi adicionado o lança-chamas, e o míssil teleguiado de suporte foi importado do *Mega Turrican*.

São 17 fases, mas o número não

Como em Axelay, aparece um chefe incrível no calorzão

CHEFES

5 FASE 2.1

9 FASE 4.1

4 FASE 2.1
(dois confrontos)

2 FASE 1.2

3 FASE 1.5

8 FASE 3.4

6 FASE 2.3
(três confrontos)

7 FASE 2.6

10 FASE 4.2

1 FASE 1.1

deve ser levado à risca. Três vão direto para a batalha com o chefe e as duas primeiras do terceiro mundo são na verdade uma só, como você tem de alternar entre dois ambientes para prosseguir. Pela diversidade de situações, fomos obrigados a revisitar um por um dos estágios.

1-1: DUNE WORLD

Calor, muito calor. Até a primeira fase lembra *Super Star Wars*. Na

Usar o lança-chamas com gás tóxico não é uma boa ideia

segunda parte, o personagem entra em um bugue que dispara mísseis.

1-2: SAND PLANET

Prédios em ruínas, a catástrofe, o caos. Uma fase um pouco mais aberta, mas não muito, porque só há um caminho a seguir.

1-3: THE SEWERS

Escalar os canos que expelem gases venenosos é tudo o que se tem para fazer.

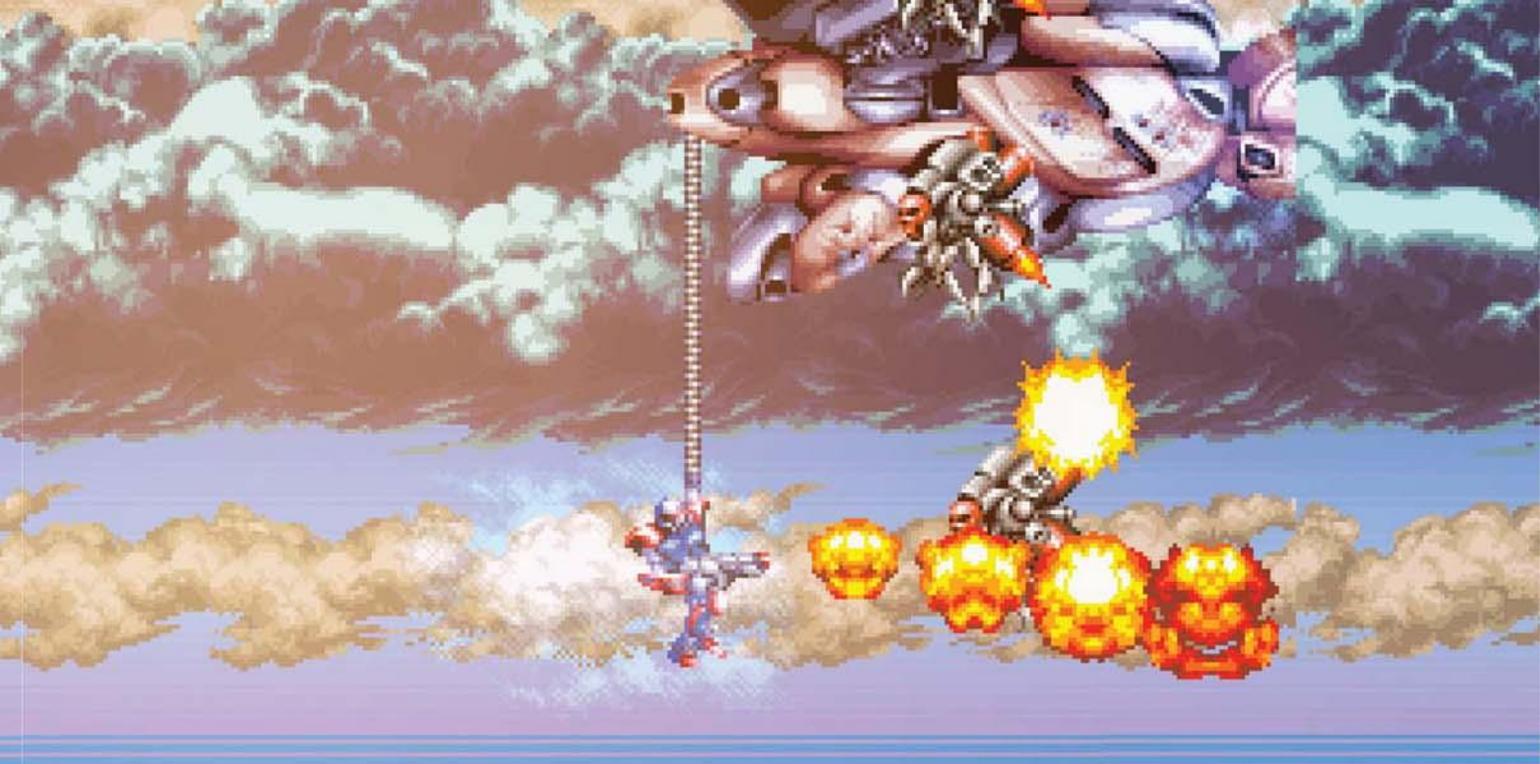
1-4: PIRATE ATTACK

Você voa dependurado em uma nave, vai pulando de cobra em cobra no deserto...

1-5: JAWS

...e fica na bocarra de uma enguia gigante, fugindo dos dentes e de uma língua afiada.

2-1: SPACE ESCAPE

Depois de passar por raios que forçam na direção contrária, robôs

amarelos voadores e superar outros perigos, o protagonista embarca na moto espacial.

2-2: HELL'S CORRIDOR

Toda a maravilha do Mode 7 em um corredor com lasers e motos na contramão.

2-3: CYBERNETIC INSTALLATION

Dentro do cruzador de batalha do The Machine, raios verdes dificultam a passagem e os chefes acoplados no teto atiram desesperadamente.

Nem precisa ser furtivo: as sirenes tocam de qualquer jeito

Os inimigos são chatos de doer, ainda mais com brocas

2-4: RETURN TO HELL'S CORRIDOR

Na volta ao corredor da morte, mais motos e ciborgues motoqueiros armados com brocas.

2-5: THE GREAT SCAPE

De foguete em foguete, você escala rumo ao infinito até chegar...

2-6: THE WEB OF TERROR

...à teia de uma aranha-robô gigante, em mais um show de efeitos do Mode 7.

3-1 PIRATE BASE / 3-2: WATERY GRAVE

Passeando em regiões aquáticas com a ajuda da moto, você deve destruir três reatores nucleares que desativam os três campos de força para liberar a passagem.

3-3: DEEP SPACE WHIRLPOOL

E você entra em um imenso redemoinho espacial.

3-4: MANTA WAR

Com rolagem automática, você, de novo a bordo da motoca, deve destruir as bombas presas em correntes até deter Manta, a arraia gigante.

4-1: THE FINAL CONQUEST

Em uma palavra: *Axelay*. Com sensacional efeito do calor escaldante, a fase assume a perspectiva de um shmup vertical, parecendo-se em muito com o quinto estágio do jogo da Konami.

4-2: EVIL'S PALACE

Você passa pelo corredor enfeitado por quadros com imagens das capas dos *Turricans* de Amiga e chega à primeira parte da última batalha. Em seguida, a conclusão na corrida com o The Machine.

Os quadros são as únicas coisas em ST2 que lembram o Amiga

O final completo, com todas as cenas, é mostrado somente no modo difícil, e, embora seja mais desenvolvido que o dos predecessores, é trivial.

A crise da identidade de *Turrican* afetou até as músicas de Chris Huelsbeck em estilo diferente que

Quem precisa de submarino? A motoca é muito mais ágil

o próprio consolidou no Amiga. Novamente com áudio em Dolby Surround, as faixas têm um viés militar e não são melódicas como antes, a não ser pelo irresistível synthpop "Wormland" (tema da 1-4), de inspiração celestial. A formidável música dos créditos "Farewell" é outra que merece uma escutada no Song Test no menu de Options. O nome da composição serve de fato para ilustrar a despedida da série *Turrican*.

Super Turrican 2 chegou a ter o lançamento agendado no Japão, mas foi cancelado. O jogo ficou nos EUA e na Europa, e só apareceu em 2008 no Virtual Console norte-americano, a melhor forma de comprovar a competência deste clássico dos 16-bit, porque se você quiser jogar no SNES será obrigado a desembolsar uma boa grana. Desde a chegada da versão digital, o preço do cartucho original valorizou bastante. Uma cópia usada vale algo em torno de US$ 100, e uma lacrada sai por mais de US$ 500.

THORNADO, TURRICAN 3D E... "TURRICAN PRIME"

O fato de Manfred Trenz não se envolver nos *Turricans* de 16-bit sinalizava que a série sempre esteve dividida, com o criador de um lado, na Rainbow Arts, e os desenvolvedores da Factor 5 que fizeram da série um sucesso, do outro. "Nós realmente não estávamos felizes com a forma que as coisas aconteceram", confessa Andreas Escher à Go64. "A Factor 5 ganhou um saco de dinheiro com as versões de Amiga e sequências para consoles de *Turrican* sem tomar conhecimento que *Turrican* é uma criação do Manfred". Trenz deixou claro à Retro Gamer que as continuações sem sua participação fugiram da proposição inicial: "As outras versões como as de SNES e Mega Drive não tem nada a ver comigo". Esse dilema também provocou a divisão nas investidas tridimensionais da série, ambas fracassadas miseravelmente.

Por parte da Factor 5, haveria *Turrican 64*. Em abril de 1997, o IGN noticiou que o jogo estava em desenvolvimento para Nintendo 64. A N64 Magazine #9 (dezembro de 1997) avisou a mudança de nome: "A Factor 5 falhou em conseguir um acordo com a Softgold, a publisher europeia que ainda detém os direitos de *Turrican*. Então, em vez disso, o jogo anteriormente conhecido como *Turrican 64* na verdade vai – ridiculamente – se chamar *Thornado*". Previsão: 1999, com a possibilidade de ser realocado para o Disk Drive do N64. À medida que o projeto foi demorando, o N64 não parecia comportar a ambição do jogo e foi repassado para o Dolphin, nome provisório do GameCube. Na Space World 2000, o IGN fez um teste a portas fechadas. De *Turrican*, *Thornado* teria um braço biônico e a ação intensa com um pouco de exploração. Passaram os anos e *Thornado* não foi lançado. Nenhuma imagem ou vídeo veio à tona. Para o público, só sobraram esboços dos personagens e uma

Difícil imaginar que Turrican 3D funcionaria. Tem como?

música excepcional de Chris Huelsbeck (não é difícil de encontrar no YouTube).

A Rainbow Arts foi comprada pela Funsoft (fusão da Softgold com a softhouse Rushware), que, por sua vez, foi adquirida em 1999 pela THQ. Nesse mesmo ano, a produtora anunciou *Turrican 3D* para PC (uma versão de Dreamcast estava nos planos) sob o desenvolvimento de uma equipe de 20 pessoas. O líder da empreitada? Manfred Trenz. Mas ele preferiu que tudo fosse jogado no lixo. "Os caras que faziam os gráficos 3D queriam muito dinheiro e não se importavam com a qualidade do produto", afirma ao GTW 64. "Resumo da história: *Turrican 3D* parou e nunca será lançado." A experiência serviu para que ele chegasse à conclusão de que a série não deveria migrar para o 3D. "É importante lembrar que a magia de *Turrican* vem da clássica perspectiva 2D. Colocá-lo em uma

A foto dá uma noção de como ficaria o tiro rotatório em 3D

OS ÚLTIMOS SUSPIROS DE TURRICAN

Uma máxima nos games diz que, por mais sepultada que esteja uma franquia, nada impede de surgir uma versão para celular. *Turrican* teve não uma, mas duas edições publicadas pela THQ Wireless e intituladas simplesmente *Turrican*. Em 2004, a Blue Beck fez a primeira, com 24 fases entre missões a pé, de jetpack e de navinha. Os gráficos em parte são reaproveitados do *Turrican II* de Amiga e PC. E, em 2005, foi a vez da Mnemonic Studios (a mesma do *Space Hulk* comentado na OLD!Gamer #7) criar um jogo de 15 estágios, com três variações na jogabilidade.

terceira dimensão mudaria o jogo demais, e não seria o mesmo", comenta à *Retro Gamer*. Trenz foi contundente sobre a conjuntura que divide a série: "Perdi a conta da quantidade de pedidos que me fizeram para refazer o jogo, embora, infelizmente, os direitos para o jogo estão nas mãos erradas." Julian Eggebrecht explicou melhor a situação ao IGN: "Do ponto de vista legal, o nome *Turrican* pertence à Softgold [comprada pela THQ], que originalmente publicou o jogo. O design do personagem principal e a maioria das coisas são nossas desde *Super Turrican 2*, mas isso não ajuda muito. O nome é o que importa." Não obstante, Julian Eggebrecht deixou os aficionados esperançosos em 2007 ao cogitar o retorno de *Turrican* em entrevista ao Gamasutra: "Eu estava observando *Metroid Prime*,

Os cenários de Turrican 3D estavam monótonos e vazios

a reinvenção da franquia *Metroid*, que esteve ausente por um bom tempo, e nós estávamos passando pela mesma coisa com *Turrican*." O que era uma ponta de esperança virou desilusão em 2009 com a falência da Factor 5 norte-americana – a sucessora alemã Factor V (repare na modificação da grafia) existe até hoje. Com isso, o registro

E o modelo poligonal aí, hein? Sei não... Melhor ficar no 2D

internacional da marca "*Turrican*" atualmente é de três dissidentes da Factor 5: Julian Eggebrecht, Holger Schmidt e Thomas Engel. Na Alemanha, em contrapartida, os direitos são do próprio Manfred Trenz. Em curto prazo, é um imbróglio sem solução que não permite um lançamento em escala mundial. Os fãs é que continuam o legado da série, como *Hurrican*, jogo gratuito inspirado em *Turrican* para PC, ou então *Turrican 3 - Return of the Darkness* para C64, sem relação com a versão de Amiga.

Se a incursão 3D parece distante, Manfred Trenz apresentou uma solução mais simples à *Retro Gamer*, problemas legais à parte. "Uma boa plataforma para um *Turrican* seria o Game Boy Advance ou o Nintendo DS", diz. A declaração é de 2006, mas, considerando que Trenz tende a privilegiar um sistema mais antigo, a ideia ainda é válida mesmo com o Nintendo 3DS. "É claro que mudanças e melhorias seriam necessárias no design de jogo e jogabilidade para os padrões atuais. Um exemplo poderia ser um modo cooperativo usando o sem fio no DS para dois lutarem juntos contra os inimigos, apesar de que as possibilidades são infinitas."

A SINFONIA DE TURRICAN

Foto: Sascha Ludwig

Na Alemanha, as composições de Chris Huelsbeck (foto) são executadas em apresentações sinfônicas de games em meio às músicas japonesas e americanas. O responsável por conduzir *Turrican* às salas de concerto é o produtor Thomas Boecker, que basicamente jogou todas as versões de *Turrican* e tem como favorito o *Turrican II* de Amiga. "Naquela época, eu ainda não tinha um Amiga, só um Commodore 64. Então eu fui à casa de um amigo, e me lembro de ter ficado muito impressionado quando vi pela primeira vez o jogo com aquela qualidade, especialmente quando ouvi a trilha sonora. Era algo que eu nunca tinha experimentado antes", afirma Boecker à OLD!Gamer. Para poder desfrutar das músicas a qualquer momento, ele recorreu a um recurso comum daqueles tempos. "Eu gravei a trilha sonora em uma fita cassete graças à ajuda do meu amigo, e ouvi as músicas em minha casa", diz.

Boecker possuía o hábito de assistir espetáculos de música erudita com frequência e uniu as duas paixões ao mostrar as composições de *Turrican* com estética sinfônica. Assim como Manfred Trenz se espelhou em jogos japoneses para criar *Turrican*, Boecker se inspirou nas apresentações nipônicas. "Como produtor de concertos, fui influenciado de maneira a pensar que as músicas de Chris Huelsbeck em geral deviam ser tocadas um dia por uma orquestra, como eu tinha ouvido fazerem no Japão com game music. Então, com certeza, aumentou muito a minha motivação", comenta.

Em 2003, a vontade de Boecker virou realidade quando produziu o First Symphonic Game Music Concert, espetáculo organizado em Leipzig, na Alemanha, abrindo a feira Games Convention daquele ano. Foi o primeiro concerto de games realizado fora do Japão, iniciando uma série que se estendeu até 2007, com mais quatro edições anuais que não tiveram gravações publicadas em CD. Em todas, pelo menos um segmento de Chris Huelsbeck foi executado: *Apidya* (2003), *Turrican II* (2004 e 2007), *The Great Giana Sisters* (2005) e *Turrican 3* (2006). Em 2008, Huelsbeck ganhou um espetáculo só para ele, o Symphonic Shades, que ficou marcado pelo pioneirismo, tornando-se o primeiro concerto de games transmitido ao vivo via rádio. Também foi produzido por Boecker e foi lançado em CD, com a capa de uma ilustração de um maestro com a armadura Turrican desenhada pelo mangaká Hitoshi Ariga, que participou de vários jogos (ele foi designer de objetos de *Streets of Rage 2* e *ActRaiser 2*). Além da reprise repaginada do *Turrican 3* de 2006, o Symphonic Shades teve um ambicioso concerto para piano que apresenta o tema da tela-título de *Turrican II* com as características estilísticas das eras musicais do Romantismo, Impressionismo, Neoclassicismo e Modernismo (procure no YouTube). Não causa surpresa saber que, das faixas orquestradas, algumas estejam entre as favoritas de Thomas Boecker: "Eu gosto bastante de muitas músicas [da série], mas acho que o tema principal de *Turrican II*, [o tema da tela de high score] "The Hero" e o tema dos créditos ("Freedom") são especiais para mim."

TURRICAN ORIGINAL VIDEO GAME SOUNDTRACK

Por tradição e cultura, a maioria dos lançamentos de game music acontece no Japão. Porém, no longínquo ano de 1993, a reputação de Chris Huelsbeck como compositor de *Turrican* na Alemanha rendeu a publicação do álbum Turrican Original Video Game Soundtrack. O nome sugere que são as originais do Amiga da série, mas correspondem a arranjos do próprio autor em uma sintetização muito melhor, reforçando ainda mais o synthpop. A seleção percorre a trilogia original e *Super Turrican*, permitindo sonhar como cairiam bem em um remake. A "Air Combat" (tema da fase 4-2 no *Super Turrican* e da 3-1 no *Mega Turrican*) com solo de guitarra especialmente. Entre as 16 faixas, o disco possui narração, efeitos sonoros e músicas incidentais, como uma rádio-novela, e termina com um medley de 15 minutos que havia sido publicado em 1992 no álbum Shades do Huelsbeck, mesclando composições do *Turrican* e *Turrican II*.

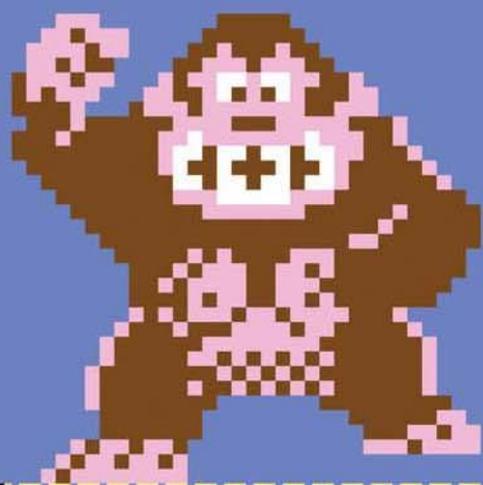
MICKEY MANIA
THE TIMELESS ADVENTURES OF MICKEY MOUSE

David Jaffe gostava de videogames, jogava desde criança, e almejava entrar para a indústria de cinema. Enquanto algo grande não acontecia, ficou sabendo de um emprego de beta-tester na Sony Imagesoft para assegurar o ganha-pão. O que era para ser um trabalho de transição, acabou mudando o futuro dele. Jaffe foi promovido e não saiu mais dos games. Muito antes de criar *God of War*, uma das principais franquias da Sony, ele foi um dos designers de jogo de *Mickey Mania: The Timeless Adventures of Mickey Mouse*, feito em parceria com o Traveller's Tales, estúdio que se consagraria com os títulos da Lego. Originalmente planejado para comemorar os 65 anos do personagem da Disney completados em 1993, o jogo foi lançado somente um, dois e até três anos depois, dependendo da região, para SNES, Mega Drive, Sega CD e PlayStation. *Mickey Mania* é uma nostálgica aventura de plataforma no tempo dos desenhos animados antiquíssimos do camundongo, como *Steamboat Willie* (1928), *The Mad Doctor* (1933), *Lonesome Ghosts* (1937)... Ou seja, nada a ver com mitologia grega, desmembramentos, sangue e violência de *God of War*.

OUTRAS OBRAS COM A PARTICIPAÇÃO DE DAVID JAFFE

1995
Twisted Metal (PlayStation)
Produtor associado, criador e designer de jogo

2001
Kinetica (PlayStation 2)
Designer de jogo

2005
God of War (PlayStation 2)
Diretor, designer líder, designer de roteiro dos combates, escritor da história

A EXCLUSIVIDADE É UMA MENTIRA

Os jogos criados por fabricantes de videogames que, à surdina (ou não), foram lançados para os consoles de empresas concorrentes

Por Alexei Barros

Super Mario Galaxy para PlayStation 3. *Halo* para Nintendo Wii. *God of War* para Xbox 360. Tais afirmações não passam de absurdos e, se não são ironias, saem da boca de alguém mal informado. Quem é jogador, das antigas ou não, sabe que, para cada plataforma, há séries exclusivas de estúdios próprios ou parceiros que, sozinhas, convencem potenciais consumidores a bancar um determinado aparelho. Isso nem sempre foi uma verdade absoluta.

No senso comum, a lembrança que se tem das gerações passadas, pela rivalidade, é a de que Mario só saltou em sistemas da Nintendo e a Sega não emprestava suas propriedades intelectuais. Nada a ver. Há jogos da Sega que pularam o muro para a Nintendo bem antes de a produtora desistir do Dreamcast. Muitos! Da mesma maneira, a Sony deu uma forcinha ao Saturn (você não leu errado) e a Nintendo não barrou a conversão dos seus arcades clássicos para vários competidores do NES.

Com a finalidade de resgatar essas memórias perdidas, compilamos os títulos das fabricantes mais famosas de consoles para concorrentes, comprovando que a exclusividade, em trechos específicos da história dos games, não passou de uma ilusão.

OS NOSSOS CRITÉRIOS

Antes, é preciso comentar algumas ressalvas. Os títulos abordados foram lançados somente no período em que as respectivas empresas produziram videogames. Desconsideramos os jogos da Sega após o declínio do Dreamcast, por exemplo. Além disso, falamos apenas das manufaturadoras que perduraram por várias gerações: Sony, Sega e Nintendo. A Microsoft não é retrô o suficiente, a Atari é um caso à parte (ver página 53) e a SNK, do duradouro Neo Geo, nunca deixou de lançar adaptações para os demais sistemas. Ignoramos os computadores – PC, ZX Spectrum, Commodore 64, MSX, PC-8801 e outros. O console FM Towns Marty, por ser baseado no computador FM Towns e compatível com os softwares da plataforma, não foi considerado. Fundamentais no mercado de games, os computadores não se estabeleceram como concorrentes diretos dos consoles, adquirindo neutralidade. *Sonic CD* e *Sonic 3D Blast*, entre tantos, saíram para PC quando a Sega fazia Mega Drive, Saturn... Surpresa? Nenhuma.

JOGOS DA NINTENDO

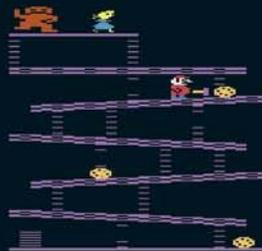
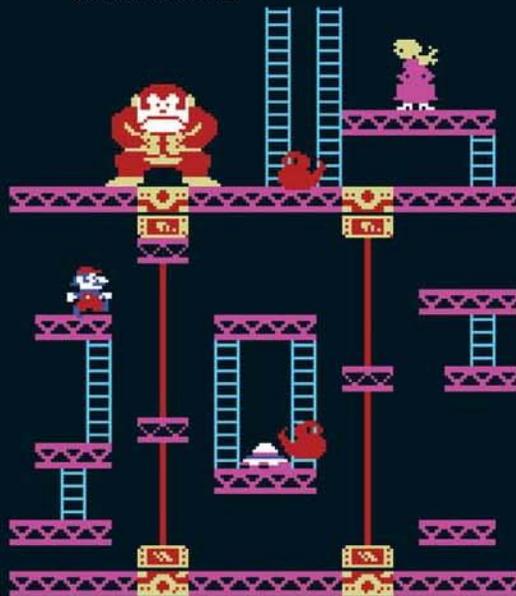
Hoje, não dá para cogitar franquias da Nintendo visitando territórios estrangeiros. Mas isso já ocorreu e, para situar, vamos recapitular um pouco da história da Nintendo.

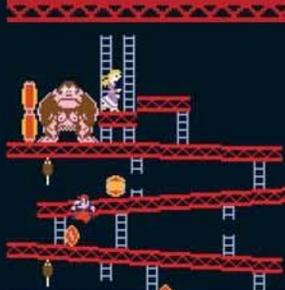
Com seis variações de um clone de *Pong*, o console dedicado Color TV Game havia sido lançado em 1977 somente no Japão. A Nintendo avançava com a série de portáteis Game & Watch e os arcades na entrada da década de 1980: *Donkey Kong* causou a conhecida revolução em 1981. O presidente da Nintendo da época, Hiroshi Yamauchi, pediu a Masayuki Uemura que criasse um novo aparelho baseado em cartuchos. A solicitação se deu em novembro daquele ano, e o chefão da Nintendo queria que estivesse nas prateleiras para meados de 1982 – aconteceu um ano depois. A Nintendo podia muito bem guardar *Donkey Kong* para o lançamento do videogame – e *DK* foi um dos títulos de estreia do Famicom, junto com *Donkey Kong Jr.* e *Popeye*.

Antes disso, Atari, Mattel e Coleco, fabricantes do Atari 2600, Intellivision e ColecoVision, respectivamente, correram atrás da Nintendo para garantir a conversão doméstica de *DK*. A escolhida foi a Coleco, que Yamauchi considerou a companhia de maior ambição. Contou o fato de Eric Bromley, da Coleco, ter falado pessoalmente com o presidente da Nintendo no Japão. O acordo não saiu nada barato: US$ 200 mil pela licença e US$ 2 por unidade vendida. A Coleco nunca havia desembolsado mais do que US$ 5 mil por uma licença e o valor de direitos autorais por cartucho não passava de US$ 0,90. Todo o esforço para *Donkey Kong* vir, de graça, na caixa do ColecoVision. Era uma exclusividade e tanto para o lançamento. Que durou seis meses. De uma maneira que seria impensável atualmente, a Coleco também adaptou *Donkey Kong* para Atari 2600 e Intellivision. O mesmo se repetiu com a continuação *Donkey Kong Jr.*, e ambos foram relançados para o Atari 7800 pela própria Atari, que foi a responsável pelas versões caseiras de *Mario Bros.* Ainda entrou na jogada a Parker Brothers, que publicou os menos badalados *Popeye* e *Sky Skipper*.

DONKEY KONG

Plataforma de Origem: arcade

• **ColecoVision (Coleco, 1982):** é decente, com cortes. A introdução do Donkey Kong raptando Pauline e as animações da morte do Mario não existem e a fase das esteiras transportadoras com cimento foi excluída. No primeiro estágio, o gorila foi reposicionado para a direita e a escalada é menor e com menos barris. Ficou tão facilitado que, aquela lata de óleo à esquerda do cenário que queimava e soltava bolas de fogo, tem uma chama estática inofensiva.

• **Atari 2600 (Coleco, 1982):** já existia no final daquele ano o Atari 5200, que chegava perto da qualidade do ColecoVision. E, então, a pergunta: Coleco, você não faria uma conversão deliberadamente podre para o Atari 2600 só para mostrar a superioridade do ColecoVision, faria? Pelo visto, faria. São duas fases das quatro do arcade (a inicial e a outra em que o Mario tira os rebites para desabar a estrutura onde está o gorila) sem o mesmo material limado do ColecoVision e sem o fogo na lata de óleo. O Mario veste uma roupa vermelha e sapatos azuis; o Donkey Kong fica na esquerda, isso se aquele borrão vermelho for ele.

• **Intellivision (Coleco, 1982):** somos obrigados a repetir a dúvida: Coleco, você não sacanearia também a Mattel, né? Pelo jeito, sim. É uma versão bisonha em que Donkey Kong, posicionado à direita na fase do começo, virou um monstro esverdeado. Um sapo, talvez. A lata de óleo, nossa eterna obsessão, nem fogo tem mais. E a Pauline parece um camaleão: na primeira fase é uma mancha vermelha e, na segunda (a dos rebites), fica azul.

• **Atari 7800 (Atari, 1988):** por que lançar uma conversão de um arcade de sete anos antes? Pior é ler na contracapa: "Você é Mario, o destemido carpinteiro...", como criado por Shigeru Miyamoto. Todo mundo já sabia que Mario era um encanador em *Mario Bros.*, não havia motivo em lembrar o ofício original. A versão é baseada na adaptação de NES, a qual excluía a fase dos rebites do arcade e adicionava uma nova composição para a tela-título – as músicas, aliás, soam terríveis, desafinadas no Atari 7800.

DONKEY KONG JR.

Plataforma de Origem: arcade

• ColecoVision (Coleco, 1983): a Coleco não deve ter entendido que a Nintendo manteve os personagens e trocou os papéis. O Mario, que virou o vilão e sequestrador do gorila, ganhou uma napa incrível e um chapéu de caubói, parecendo um xerife texano. Descaracterização à parte, a Coleco repetiu o feito de *Donkey Kong* ao converter com competência a continuação, colocando cipós para o Donkey Kong Jr. se agarrar e salvar o pai Donkey Kong. A fase em que Mario aciona alavancas que liberam faíscas azuis se perdeu no processo.

• Atari 2600 (Coleco, 1983): a Coleco teve coerência, pondo o mesmo bicho vermelho que seria o Donkey Kong dentro de uma jaula. O problema não foi nem tirar a fase com os pássaros que despejam ovos e sim manter a cor para o Donkey Kong Jr.: ele virou um ser escarlate indescritível. Sabe o ruído de uma lixa sendo esfregada na parede? O som do Donkey Kong Jr. se dependurando nos cipós soava mais áspero.

• Intellivision (Coleco, 1983): essa é ruim de doer. O DK Jr. daqui ficou melhor que no Atari 2600, só que o Donkey Kong está mais para bicho-preguiça do que para gorila. E o Mario foi pintado completamente de azul. A perda da fase das alavancas que o Mario ativa (a mesma que caiu fora no Atari 2600) é pequena perto dos gráficos desastrosos.

• Atari 7800 (Atari, 1988): tirando a adaptação repugnante da trilha e a jogabilidade mais lenta, é quase como a versão de NES, com todas as quatro fases do arcade.

MARIO BROS.

Plataforma de Origem: arcade

• Atari 2600 (Atari, 1983): os canos, os esgotos... Não ficou muito claro para a Atari que Mario é um encanador: o texto no manual insiste que o bigodudo ainda é um carpinteiro. O jogo cumpre a intenção de imitar, com restrições, o arcade: o bloco POW é uma barra amarela sem identificação, o chão não entorta quando o Mario dá a cabeçada e as tartarugas parecem tartarugas mesmo, não estilizadas como no fliperama.

• Atari 5200 (Atari, 1983): o sprite do Mario ficou diferente do que nos acostumamos no NES e no arcade, fato. Mas a Atari adaptou bem todos os elementos – canos, bloco POW, tartarugas, caranguejos, fogo, moedas –, provando que *Donkey Kong* e *Donkey Kong Jr.* se sairiam melhor no 5200 em vez do 2600.

• Atari 7800 (Atari, 1987): duas coisas mostram que o jogo teve a versão de NES como referência: a roupa do Mario, camisa azul e boné e macacão vermelhos (no arcade era o contrário) e o visual modificado das tartarugas, que parecem ter dentes. De resto, igual os títulos da Nintendo para o 7800: três níveis de dificuldade e áudio intragável – músicas dissonantes e o som dos passos do Mario é de dar dor nos ouvidos.

ATARI: SEMPRE PRESENTE, NUNCA EXCLUSIVA

Na terra de ninguém que foi a segunda geração de videogames, a Atari chegou a publicar *Pac-Man* (da Namco) para Intellivision e *Defender* (da Williams) para ColecoVision. A Atari inclusive converteu arcades da própria companhia, como *Centipede*, para esses dois concorrentes. Lançamento atrás de lançamento e a queda.

O crash de 1983, crise que quase devastou a indústria de games pela safra de jogos de baixa qualidade e saturação de aparelhos, deixou feridas que não se cicatrizaram. A Atari que desenvolvia arcades, computadores pessoais e lançou o Atari 2600 em 1977 e o Atari 5200 em 1982, foi dividida em duas em 1984. A frente de consoles, Atari Corp., que faria os fracassados Atari 7800, Lynx e Jaguar; e a de arcades, conhecida por Atari Games, que também publicou jogos para NES e Mega Drive com a marca Tengen.

A separação da Atari mostrou que a empresa preferia que os jogos fossem lançados para o máximo possível de plataformas existentes, como, por exemplo, *Primal Rage*, arcade da Atari Games, de 1994: saiu praticamente para todos os sistemas, sem qualquer intenção de mantê-lo exclusivo do Jaguar.

HOTEL DA DESGRAÇA

O caso mais notório de jogos da Nintendo em outros consoles são os quatro títulos para Philips CD-i. Lançados para compensar a quebra de contrato da Nintendo com a empresa holandesa, ficaram conhecidos especialmente pelas cenas em desenho animado que hoje servem para dublagens amadoras no YouTube. *Link: The Faces of Evil*, *Zelda: The Wand of Gamelon* e *Zelda's Adventure* foram abordados na OLD!Gamer #7. *Hotel Mario* igualmente merece uma matéria dedicada e será destrinchado algum dia no futuro.

POPEYE

Plataforma de Origem: arcade

•Atari 2600 (Parker Brothers, 1983): não conseguiram sequer desenhar o formato dos corações jogados pela Olívia Palito e que o Popeye coleta, entre outros itens nas fases (notas musicais e letras da palavra "Help"), enquanto foge do Brutus. Há de se elogiar a breve aparição da música tema do personagem em um console tão limitado para isso.

• Atari 5200 (Parker Brothers, 1983): adaptação superior à do Atari 2600 e evidentemente muito mais colorida. Mas não basta ter cores, é preciso saber usá-las. Popeye rosa da cabeça aos pés? E quando come a lata de espinafre, ele fica vermelho...

• ColecoVision (Parker Brothers, 1983): tem como piorar. Aqui, o Popeye se esverdeia depois de pegar o espinafre! E o Brutus parece um mendigo do jeito que colocaram a barba e a roupa. A lentidão dos movimentos é de irritar qualquer um.

• Intellivision (Parker Brothers, 1983): quem sofre da síndrome verde é a Olívia, coitada. Embora tenham conseguido reproduzir o coração com visual tão primitivo, os personagens estão horrendos, inferiores aos do Atari 2600, apesar da gama maior de cores.

SKY SKIPPER

Plataforma de Origem: arcade

• Atari 2600 (Parker Brothers, 1983): o inusitado do inusitado. Se o fliperama ficou no Japão, a adaptação para o console da Atari foi lançada somente nos EUA, e nenhum videogame da Nintendo teve uma conversão. *Sky Skipper* é um voo da Nintendo por ares desconhecidos, e a fórmula de jogo exigiu uma tela de explicação. Controlando o biplano do Mr. You livremente por oito direções nos arredores de um castelo, você joga mísseis na cabeça de gorilas. Com isso, eles desmaiam temporariamente e os integrantes da família real do Wonder Kingdom (rei, rainha, curinga, e animais identificados pelos quatro naipes do baralho) pulam repetidamente para que os salve com o avião. Dependendo da ordem do resgate, há pontos de bonificação. Conferindo uma camada maior de complexidade, o combustível é limitado e pode ser recuperado com uma bandeira. Guardadas as imensas proporções, a essência foi transferida para o Atari 2600, mas tanto fazia a sequência dos animais, se é que dá para chamá-los assim. A disparidade de caracterização dos personagens é tão grande que o jogo perdeu o charme. Os gorilas estão verdes e parecem ETs, e a combinação Atari 2600 e extraterrestres não traz boas lembranças...

JOGOS DA SEGA

No Japão, a Sega lançou o seu primeiro videogame, o SG-1000, no exato dia do advento do Famicom, em 15 de julho de 1983. O console deu origem ao Master System, querido pelos brasileiros graças à Tec Toy e esquecido pela maioria das produtoras. Com um acordo que limitava o lançamento de cinco jogos por ano e a exclusividade temporária de dois anos, a Nintendo atraiu as principais third-parties para o NES e tinha o apoio de quase todas, menos a Sega... Errado! Por meio do trabalho de conversão de Sunsoft, Asmik e Takara, seis títulos da Sega chegaram ao Famicom no arquipélago japonês, e metade e mais *Shinobi* aportaram nos EUA pela Tengen sem o licenciamento da Nintendo (desprovidos dos selos de qualidade, os cartuchos eram pretos e não cinza).

A outra fornada "seguista" sem muito sentido é para TurboGrafx-16 (PC Engine no Japão). Lançado em 1987, o videogame da NEC vendeu 3,92 milhões de unidades no Japão, ficando à frente das 3,58 milhões do Mega Drive por lá. Estranhamente, a própria Sega colaborou com isso. Nove jogos da Sega saíram para PC Engine no Japão (*Fantasy Zone* e *Space Harrier* também nos EUA) e quatro para PC Engine CD (*Altered Beast* teve versões em CD e no cartão HuCard). Fora da lógica e fora da razão, há uma adaptação de *Columns* para Super Famicom.

AFTER BURNER

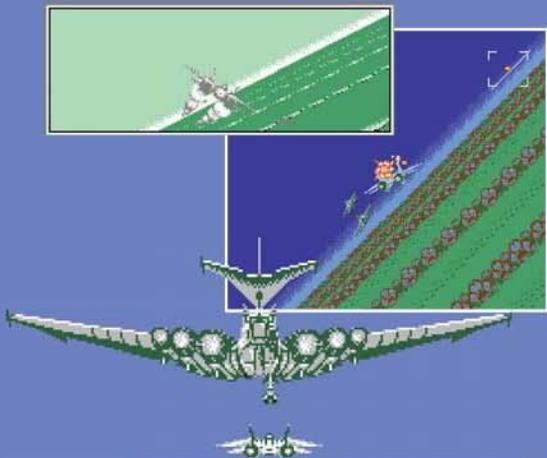
Plataforma de Origem: arcade

• **Famicom (Sunsoft, 1989):** embora exiba o "II" formado por esferas na tela-título, este jogo é, fundamentalmente, o primeiro e parecido com a conversão da Tengen. Muito melhor, porém. As cores são mais bem escolhidas de acordo com o padrão do NES, como é possível ver no tom de azul escuro das águas do oceano. O avião, que não é grande como no arcade, apresenta detalhes verdes, realçando a aeronave do fundo. As músicas superaram a versão americana e até foram inclusas na coletânea de trilhas da série *After Burner 20th Anniversary Box*. Com tanto capricho, a Sunsoft mereceu deixar sua marca no porta-aviões, substituindo o "Sega Enterprise" por "Sun Enterprise".

• **NES (Tengen, 1989):** a inscrição "Sega Enterprise" no porta-aviões do começo foi substituída por "Tengen Enterprise", e a aeronave, com linhas azuis, ficou muito menor do que no arcade. Rochedos e árvores desapareceram. As faixas musicais pioraram, perdendo todo o impacto que sonorizava a frenética destruição de aviões com mísseis infinitos (limitados no arcade) em 23 fases (a última era o encerramento do jogo).

AFTER BURNER II

Plataforma de Origem: arcade

• **PC Engine (NEC Avenue, 1990):** esta sim é a sequência, como a indicação do velocímetro não deixa mentir. A conversão da NEC no PC Engine pode ser considerada superior ao da Dempa (do port de *Space Harrier* para Turbografx-16) no Mega Drive, porque a trilha não perdeu tanto da pegada do arcade e a jogabilidade está mais precisa. Há três níveis de dificuldade, e a NEC nem tirou o "Sega Enterprise" no porta-aviões como a Tengen e a Sunsoft para fazer uma autopropaganda.

ALIEN SYNDROME

Plataforma de Origem: arcade

• Famicom (Sunsoft, 1988): a síndrome de se inspirar no filme *Alien*. Ironicamente, a versão para consoles da Nintendo ficou mais parecida com o arcade do que a de Master System. Com a visão por cima, um homem (Ricky) ou uma mulher (Mary) – ou ambos no cooperativo – salva comparsas em naves espaciais repletas de extraterrestres em tempo limitado, porque uma bomba foi armada. Atirar é a única solução, e o mapa de cada uma das seis fases pode ser consultado em locais específicos. Ao final da cota de resgatados, surge um chefe de aparência grotesca. O fundo se escurece para poupar processamento, o que é compreensível por ser o NES, e os personagens se arrastam se comparados com os caras ligeiros do fliperama.

• NES (Tengen, 1989): praticamente idêntica à versão japonesa. Já é muito para a Tengen, que conseguia piorar bastante as coisas para os americanos.

MARAVILHA DE CONFUSÃO

Wonder Boy é, definitivamente, a franquia menos exclusiva da Sega. Embora não seja desenvolvida diretamente pela casa do *Sonic*, a série merece uma menção, porque a marca *Wonder Boy* pertence à Sega. Os jogos, não. São da Westone (antiga Escape). Com a brecha das aventuras bidimensionais poderem aparecer em outras plataformas desde que com nomes diferentes, surgiu uma maçaroca de modificações e adaptações. Assunto para outra edição. Mas é curioso ver que, depois de tudo, *Wonder Boy III: Monster Lair* teve o título mantido na versão japonesa do PC Engine CD – na americana foi lançado como *Monster Lair*, omitindo o *"Wonder Boy"*.

ALTERED BEAST (JYUOKI)

Plataforma de Origem: arcade

• PC Engine CD (NEC Avenue, 1989): os comerciais do console da NEC exaltavam a capacidade de o videogame exibir sprites gigantes e isso combinou com o beat 'em up de Makoto Uchida. Não é pior do que a versão de Mega Drive. Tudo está aqui: os mortos-vivos sem cabeça, o protagonista com cabecinha, as transformações... Com a novidade de uma cansativa abertura narrada e composta por imagens paradas de cinco minutos que podia ser vista à parte no menu principal.

• PC Engine (NEC Avenue, 1989): a NEC relançou o jogo em HuCard uma semana depois do CD, sem a introdução ou vozes. Zeus deve ter passado a missão de resgatar a filha Athena por telepatia – nem se ouve o "Rise from your grave!" ("Saia da tumba!").

• Famicom (Asmik, 1990): o herói alterado ficou minúsculo e sem face. Pelo tamanho, poderia ser o filho do original. Se acertaram na proporção do corpo, exageraram na barra imensa com as informações de jogo na parte inferior da tela. Tudo bem que *Altered Beast* era de uma geração à frente, mas os gráficos são escabrosos para os padrões 8-bit do NES. A Asmik ainda acrescentou três transformações em animais para três fases exclusivas desta adaptação: tubarão, tigre e pássaro.

BONANZA BROS.

Plataforma de Origem: arcade

• PC Engine CD (NEC Avenue, 1992): se fosse lançado para o PC Engine, não haveria vantagem em relação às outras versões. O PC Engine CD, no entanto, garantiu que as músicas do jogo dos irmãos ladrões ficassem muito superiores aos do Mega Drive. Graficamente, a diferença não é tão grande, e prevalece a bonança de roubar joias, esconder-se de guardas e fugir sorrateiramente.

COLUMNS

Plataforma de Origem: arcade

• PC Engine (Telenet Japan / Laser Soft, 1991): *Columns* não nasceu nos prédios da Sega: é um filho adotado. O pai biológico do puzzle é Jay Geertsen, que o desenvolveu para X Window, sistema compatível com diversos computadores. O jogo foi adaptado para DOS, Mac e Atari ST, até a Sega adquirir os direitos autorais e fazer o arcade, melhorando a apresentação, que era bem crua, com a arte inspirada em gravuras da Civilização Fenícia. Reprogramada pela Telenet Japan e publicada pela Laser Soft, a versão de PC Engine em nada deve à do Mega Drive e traz dois modos multiplayer.

• Super Famicom (Marigul / Media Factory, 1999): Dreamcast no Japão, e Nintendo 64 disponível em todo mundo. Mega Drive sepultado, e *Columns* no Super Famicom. Não foi vendido da maneira convencional; era um título baixável em quiosques no Japão para o cartucho de memória flash Nintendo Power (sem relação com a revista homônima). Surpreende ler "Sega Enterprises" na tela-título no console de 16-bit da Nintendo. A reprogramação da desconhecida Marigul foi competente, adicionando a possibilidade de trocar as pedras por frutas e rostos de animais, modo versus (contra o computador ou pessoa), tutorial e a opção de as peças caírem mais rápido que o normal.

FANTASY ZONE

Plataforma de Origem: arcade

• Famicom (Sunsoft, 1987): tem menos cores do que o arcade, mas são tons berrantes como manda o figurino de carnaval. As dez bases no fliperama que a nave Opa-Opa destrói para chamar o chefe caíram para oito. Mesmo com a diminuição da quantidade de inimigos, a trajetória imprevisível deles não facilita os voos livres (sem rolagem automática), e a coleta de moedas para comprar novas armas nos balões Shop.

• NES (Tengen, 1989): a seleção de cores não foi tão feliz quanto à japonesa, reduzindo o brilhantismo gráfico. Há menos bases ainda (seis) e o Shop não é mais uma bexiga, virando uma mera circunferência que vaga sem rumo.

• Turbografx-16 (NEC Avenue, 1989): lançada também no Japão em 1988, a adaptação não fica muito aquém do arcade, salvo algum detalhe ou outro no cenário mais simplificado. Há dez bases para revelar o chefe, e o fundo não é de uma cor como nas versões 8-bit. As músicas estão bem chatas, com timbres agudos que não honram o samba animado do arcade.

FANTASY ZONE II THE TEARDROP OF OPA OPA

Plataforma de Origem: Master System

• Famicom (Sunsoft, 1988): é o único da leva de jogos da Sega para Famicom/NES que veio diretamente do Master System, escancarando a superioridade técnica do segundo. No console da Nintendo, as músicas ficaram bem estridentes; as cores, pálidas; os sprites, pequenos; e os slowdowns fazem a Opa-Opa se arrastar com a chegada do menor bando de inimigos nesta sequência que implementou várias regiões por fase, acessadas por meio de portais. A Sega deve ter gostado, porque incumbiu a Sunsoft de desenvolver *Super Fantasy Zone* para Mega Drive.

CROSSOVER SÓ NO MUNDO DA FANTASIA

A frase narrada em *Space Harrier* é "Bem-vindo a Fantasy Zone! Prepare-se!". E o jogo da Opa-Opa se passa onde? *Space Fantasy Zone* comprova que a Sega ajudou a NEC ao permitir um crossover exclusivo para PC Engine CD. A visão é por trás, e se controla a Opa-Opa para enfrentar inimigos carnavalescos. *Space Fantasy Zone*, que sairia no Japão, foi cancelado sem motivo aparente. A ISO foi disponibilizada na internet, e o jogo estava perto de ser finalizado.

GAIN GROUND SX

Plataforma de Origem: arcade

• PC Engine CD (NEC Avenue, 1992): o que parece ser um clone de *Gauntlet* vai muito além com elementos estratégicos em missões para levar os heróis à saída ou matar todos os oponentes em diferentes ambientes (Grécia Antiga, Império Romano e algumas viagens). Excetuando as dez fases adicionadas nas adaptações de Mega Drive e Master System, esta versão é superior, graças ao uso do CD para melhor sonoridade das músicas e dos efeitos. A dificuldade foi amaciada em relação ao original, como os seus personagens se movem mais rápido, e, para manter o tamanho das arenas do arcade, há rolagem de tela.

GOLDEN AXE

Plataforma de Origem: arcade

• PC Engine CD (Telenet Japan / Renovation Game, 1990): que porcaria é essa? A competente Telenet Japan realizou um trabalho irreconhecível, com seleção infeliz de cores, simplificação dos cenários e movimentações truncadas dos personagens do famoso jogo de pancadaria medieval. Em tese, por ser em CD, a parte do áudio deveria se destacar. Conta outra: as músicas ficaram esquisitas e os efeitos sonoros são estranhos (as espadadas agridem os ouvidos). Não há multiplayer, e foram adicionadas cenas de corte na abertura para cada um dos três heróis, não que faça diferença.

OUTRUN

Plataforma de Origem: arcade

• PC Engine (NEC Avenue, 1990): a NEC percebeu que as músicas de *OutRun* são tão boas que colocou as opções para desligar o ronco do motor e os efeitos de som a fim de que as composições fossem apreciadas sem ruídos. Com três níveis de dificuldade, a adaptação ficou atrás da do Mega Drive. Não muito, preservando a velocidade do original – e a falta de segurança para dirigir sem cinto um carro conversível a mais de 200 km/h, levando a acompanhante loira a fortes emoções.

EM ALGUM LUGAR DO PASSADO

Nos anos anteriores do SG-1000, a Sega era uma produtora focada nos arcades. Os consoles do início da década de 1980, como Atari 2600, ColecoVision e Intellivision receberam muitas adaptações da Sega antes da chegada do SG-1000. Ou depois. É impossível saber. Ninguém se importava em anotar para a posteridade o dia e o mês em que os jogos foram lançados, marcando somente o ano. Há títulos curiosos como os licenciados *Buck Rogers: Planet of Zoom* e *Star Trek: Strategic Operations Simulator* ou *Congo Bongo*, a resposta da Sega ao *Donkey Kong*. As datas precisas se perderam no tempo, impossibilitando a inclusão dos jogos neste apanhado.

POWER DRIFT

Plataforma de Origem: arcade

• PC Engine (Asmik, 1990): de todos os jogos da Sega para o console da NEC, *Power Drift* é o único que não saiu para Master System e/ou Mega Drive, mas foi para o Saturn. Não haveria forma de manter a rapidez do arcade. A velocidade é satisfatória, nem que para isso o cenário ao redor da pista tenha sido simplificado. As poses dos 12 pilotos durante a prova e as subidas e descidas dignas de uma montanha-russa estão presentes.

SHINOBI

Plataforma de Origem: arcade

• NES (Tengen, 1989): sem uma conversão feita por um estúdio japonês, a Tengen provavelmente se baseou na adaptação do Master System, fazendo várias mudanças. E ficou muito ruim. Os gráficos são péssimos, simplórios. Na tela-título, o ninja nem mexe os olhos como nas demais versões. Sem máscara, Joe Musashi parece um soldado com reumatismo e só atira um shuriken ou outras armas arremessáveis por vez. Todas as armas de curto alcance, como a espada, foram removidas, tornando desagradável o salvamento dos reféns amarrados.

• PC Engine (Asmik, 1989): como o Mega Drive não teve adaptação, o videogame da NEC reinou sozinho nos 16-bit com uma versão mais fiel ao arcade, embora picotada. A segunda missão inteira foi excluída, assim como aqueles interlúdios de arremesso de itens pontiagudos em ninjas. Joe Musashi não dispõe dos golpes corpo a corpo e power-ups coletáveis. Não há limite de tempo, nem barra de energia e uma resvalada é letal.

ETERNAMENTE NÔMADE

Levando em conta que o Nomad nada mais é do que um Mega Drive de bolso, o Game Gear é a única investida da Sega no setor dos portáteis dominado ontem, hoje e sempre pela Nintendo. Você argumentará que o Game Gear pode ser considerado um Master System com tela embutida, dada a semelhança de hardware, e o Master Gear Converter permitia jogar os títulos do Master no Game Gear. Mas o GG possui lançamentos exclusivos. O Game Gear durou bastante (1990 a 1997), e a Sega acabou apoiando outros portáteis depois disso, como o Game.com, que em 1998 teve *Sonic Jam* e *Fighters Megamix*. Até o Game Boy Color entrou nessa em 1999 com *Columns GB: Osamu Tezuka Characters*, versão vendida somente no Japão do puzzle tematizada com personagens do famoso mangaká e diferentes skins para as pedras. Para completar, o *Neo Geo Pocket Color* ainda contou com *Sonic the Hedgehog Pocket Adventure* (1999) e *BikkuriMan 2000 Viva! Pocket Festiva!* (2000). Após encerrar a fabricação de consoles, a tradição da Sega com portáteis seguiu no N-Gage, Game Boy Advance, Nintendo DS, PSP, Nintendo 3DS, PlayStation Vita e o que vier pela frente.

SPACE HARRIER

Plataforma de Origem: arcade

• Famicom (Takara, 1988): correr e voar, atirando com uma bazuca como se não houvesse amanhã em dragões e mastodontes de um olho: só o designer Yu Suzuki fez para você. Nesta versão que ficou pior que a do Master System, os cenários carecem de muitos detalhes (como os arbustos na primeira fase), Harrier está bem menor e não há as mensagens com voz digitalizada.

• Turbografx-16 (Dempa / NEC Avenue, 1989): não tem a velocidade alucinante do arcade, o chão perdeu a textura quadriculada e as vozes parecem ter sido gravadas com um pano na boca. Não obstante, é aceitável, com os dragões gigantes e outras loucuras reproduzidas fielmente. Foi publicada no Japão em 1988.

THUNDER BLADE

Plataforma de Origem: arcade

• PC Engine (NEC Avenue, 1990): a versão do Master System havia perdido a visão por trás do helicóptero de guerra, transformando-se em um jogo de navinha à la *Tiger-Heli*, somente com a tomada de cima. Sem adaptação do Mega Drive, o PC Engine levou vantagem porque a alternância entre as duas câmeras esteve presente, não com a mesma sensação de profundidade, não com tantos detalhes do cenário, mas mantendo a emoção de invadir uma cidade, desviar de prédios e destruir tanques com tiros e mísseis.

JOGOS DA SONY

O episódio peculiar diz respeito à Psygnosis, empresa sediada em Liverpool, Inglaterra, criada em 1984 e adquirida pela Sony em 1993 por US$ 48 milhões. A Psygnosis teve papel importante na facilidade de programação de jogos do PlayStation em relação ao Saturn. "Quando eles compraram a Psygnosis, o PlayStation não era viável, e se você confiasse no suporte da Sony japonesa nada teria acontecido. A Psygnosis construiu os sistemas de desenvolvimento para o mercado europeu", afirma Ian Hetherington, cofundador da Psygnosis, à revista Edge (edição #162).

Sabendo disso, causa estranheza que uma subsidiária da Sony tenha conquistado a liberdade de lançar jogos para o console da Sega. "Você gasta um monte de tempo atolado com os detalhes de hardware, enquanto você preferia estar programando um jogo – [o Saturn] não é a nossa máquina favorita aqui", opina Dominic Mallinson, então diretor técnico da Psygnosis, à Edge (edição #33). Gostando ou não, a Psygnosis também publicou títulos de outros estúdios na Europa nas versões de Saturn de *3D Lemmings* (da Clockwork Games), *Destruction Derby* (da Reflections Interactive) e *Discworld* (da Perfect Entertainment).

A Perfect Entertainment adaptou três jogos para Saturn originalmente criados pela Psygnosis e a Tantalus um. Dois foram publicados pela Soft Bank e dois pela própria Psygnosis, que ainda fez *Wipeout 64* exclusivamente para Nintendo 64, com a publicação da Midway.

ASSAULT RIGS

Plataforma de Origem: PlayStation

• Saturn (Perfect Entertainment / Soft Bank, 1997): você escolhe entre três modelos de tanque e percorre mapas a fim de pegar pedras preciosas e chegar à saída, dispondo de novas armas e power-ups coletáveis em tempo marcado (que varia de acordo com a fase e nível de dificuldade). No PlayStation havia multiplayer de duas pessoas com o uso do PlayStation Link Cable para conectar dois consoles (cada um com uma cópia) em duas TVs, e, mesmo que o Saturn tivesse um cabo similar, o DirectLink, o modo foi removido nesta edição que, para o videogame da Sega, só saiu no Japão.

ADAPTAÇÕES DESTRUÍDAS

A relação de jogos desenvolvidos e/ou publicados pela Psygnosis como parte da Sony seria maior se não fosse por alguns ports que nem chegaram às prateleiras. A Probe Software estava incumbida de adaptar *Formula 1* (da recém-extinta Bizarre Creations) e *Destruction Derby 2* (da Reflections Interactive) para Saturn e ambos foram cancelados. O RPG de ação *O.D.T. - Escape...Or Die Trying*, da própria Psygnosis, teria um conversão para Nintendo 64 que não vingou, mas a ROM vazou na internet.

KRAZY IVAN

Plataforma de Origem: PlayStation

• Saturn (Perfect Entertainment / Psygnosis, 1997): publicado na Europa e Japão, apresenta uma abertura que possui a participação de atores com sotaque russo em interpretações nada convincentes. Em um meca, o soldado Ivan Popovich defende a Terra dos robôs de uma invasão alienígena em cinco locais do mundo: França, Estados Unidos, Japão, Arábia Saudita e Rússia. As fases podem ser jogadas em qualquer ordem e, acabado isso, já era. A tarefa fica fácil com o botão de strafe (andar de lado) no PlayStation, e a moleza valeu para o Saturn.

WIPEOUT

Plataforma de Origem: PlayStation

• **Saturn (Tantalus Entertainment / Soft Bank, 1996):** "Bomba!!! Wipeout vai sair para o Saturn!!!", assim a Sega Saturn Magazine (edição #2) noticiou, com todas essas exclamações, o fim da exclusividade de um dos principais títulos de lançamento do PlayStation na Europa. A revelação foi recebida à época com desconfiança até a mesma revista europeia estampar Wipeout na capa na edição #5. "De fato, ninguém acreditou em nós quando publicamos uma notícia anunciando a chegada de *Wipeout* ao Saturn. Naquela vez, pensamos que a Psygnosis era muito próxima da Sony para considerar publicar [jogos] para qualquer outro sistema", dizia a prévia.

Na análise, as comparações foram inevitáveis. "E é tão bom quanto a versão de PlayStation? Não muito. Os efeitos de transparência são inexplicavelmente menos impressionantes e a música não é tão empolgante, mas a jogabilidade permaneceu em perfeito estado", analisa Rad na *SSM* (edição #6). A taxa de quadros por segundo, que era 30 no PlayStation, fechou a pífios 20 no Saturn, uma lástima para um jogo em que a velocidade é primordial. A trilha eletrônica, tida como um dos motivos de sucesso de *Wipeout* na Europa por incluir exclusivamente na versão PAL três faixas das duplas britânicas The Chemical Brothers, Orbital e Leftfield, teve as três substituídas no Saturn por um trio de músicas da dupla Rob Lord & Mark Bandola. As composições originais de Tim Wright, o CoLD SToRAGE, permaneceram no Saturn, exceção à "Transvaal". Por último, se no PlayStation havia suporte ao PlayStation Link Cable, a adaptação de Saturn era compatível com o DirectLink.

WIPEOUT 64

Plataforma de Origem: PlayStation

• **Nintendo 64 (Psygnosis / Midway, 1998):** com tela dividida para multiplayer de no máximo quatro pessoas (a fluência resiste a três jogadores), parecia até que *Wipeout* faria ainda mais sucesso no Nintendo 64, com seis pistas espelhadas e levemente alteradas do *Wipeout* e *Wipeout XL*, além do circuito inédito habilitável Velocitar. A trilha contava com músicas licenciadas de gente como Fluke e The Propellerheads e precisou ser comprimida em um canal mono, resultando, mesmo em um cartucho, em alguns segundos de carregamento de descompressão das faixas. Faltou conversa: nos EUA, *Extreme-G 2* da Probe saiu em 7 de outubro, *F-Zero X* da própria Nintendo em 26 de outubro e *Wipeout 64* em 3 de novembro de 1998, três jogos de corrida futurista em menos de um mês. *Wipeout 64* encerrou a história de lançamentos multiplataforma da Psygnosis, que hoje se chama SCE Studio Liverpool.

WIPEOUT 2097 (WIPEOUT XL)

Plataforma de Origem: PlayStation

• **Saturn (Perfect Entertainment / Psygnosis, 1997):** "A velocidade e a fluidez são quase idênticas à versão do PlayStation ", crava Rich Leadbetter na *SSM* (edição #22) . O maior estigma do primeiro *Wipeout* continuava. "A versão do PlayStation de *Wipeout 2097* tem alguns efeitos bacanas nos escudos e rastros de vapor, e mais uma vez o Saturn foi deixado de fora com o habitual efeito de rede de pixels." De novo no PlayStation foram licenciadas músicas de artistas, as quais foram excluídas no Saturn, que teve a exclusiva "Body Plus" de Tim Wright. O Saturn 3D Control Pad funcionava, e outra mudança foi a ausência do modo multiplayer com o DirectLink.

Traições, dimensões perdidas e almas do além ajudaram a compor a primeira trama de The Elder Scrolls

THE ELDER SCROLLS ARENA

O vilão Jagar Tharn tomou o trono e escondeu o único segredo relacionado ao seu ponto fraco. Mas não escondeu muito bem...

Assopramos o pó e desenrolamos o mais antigo pergaminho da mitológica série The Elder Scrolls

The Elder Scrolls: Arena
Publicação: Bethesda Softworks
Desenvolvimento: Bethesda Softworks
Plataforma: PC
Gênero: RPG

Por Viviane Werneck

Com todo o sucesso de *The Elder Scrolls V: Skyrim*, muitos começaram a se perguntar como teria iniciado a série *Elder Scrolls* – principal franquia da Bethesda Softworks e a responsável pela tão falada "aniquilação de vidas sociais".

Entre os fãs do gênero, é comum conhecer *TES III: Morrowind* (2002) e *TES IV: Oblivion* (2006), mas a maioria pode ter passado batido por *TES II: Daggerfall* (1996) e – certamente – por *TES: Arena*, primeiro título da série, criado há 18 anos somente para PC.

Arena é um RPG de ação em primeira pessoa e single-player. Assim como os jogos de *Elder Scrolls* que vieram depois, a história do primeiro se passa no continente de Tamriel, repleto de cavernas, fortes, castelos e de monstros sedentos por acabar com a sua vida, além de um vasto mundo para exploração.

Para quem usa tapa-olho, até que o nosso personagem enxerga bem

No primeiro título já era possível criar magias, o que permitia ao jogador combinar efeitos mágicos diferentes para criar um novo feitiço (se pudesse pagar pelo serviço, é claro). Ou seja, você, como um personagem com habilidades mágicas,

Em *Arena*, há a primeira aparição das raças que os fãs da franquia estão acostumados a ver e outras que só existiram neste título: Argonian, Dark Elf, Dwarf, High Elf, Imperial, Khajiit, Ohmes-Raht, Nord, Orc, Redguard e Wood Elf. Veja detalhes na página 67.

Arena gira em torno do Cajado do Caos, que pode abrir portais para outros mundos

até sabia criar as magias em separado, mas era um incompetente para juntá-las sozinho – não faz muito sentido, porém vamos relevar desta vez.

Outro aspecto interessante de *Arena* é a tendência de o jogo ser um impiedoso carrasco para jogadores iniciantes. É muito fácil morrer várias vezes logo no primeiro calabouço (você já começa dentro dele). O buraco do inferno, onde você foi aprisionado, está infestado de poderosos inimigos que podem atacar de qualquer lugar e a qualquer momento, especialmente se você demorar muito tempo parado em um mesmo lugar ou andar sempre na mesma área, na falsa ilusão de que estaria seguro.

Entretanto, esse efeito de extrema dificuldade inicial diminui na medida em que você avança no jogo e evolui seu personagem. Mas não desanime caso morra algumas centenas de vezes até sair dessa situação claustrofóbica e ver a luz do dia, pois até mesmo Ken Rolston, designer líder de *The Elder Scrolls III: Morrowind*, confessou que começou o jogo pelo menos umas 20 vezes e só conseguiu fugir do calabouço inicial uma única vez.

Podemos concluir que ele joga mal, pois em nossos testes fugimos do mesmo lugar recomeçando o jogo "apenas" 14 vezes.

Pela cor do céu, parece que vai cair uma baita tempestade. Ela não está nem aí

O teto baixo dá uma sensação terrível de aperto. Por favor, onde é a saída?

A ARENA SANGRENTA DOS GLADIADORES DA TERCEIRA ERA

Arena foi originalmente pensado para ser apenas um jogo de batalhas entre gladiadores, o que faz muito sentido ao analisar o nome do jogo. Na ideia inicial, o jogador teria que se unir a um determinado time de gladiadores e viajaria pelo mundo desafiando outros times, em suas próprias arenas, até o seu personagem virar o grande campeão na capital de Tamriel, a Cidade Imperial.

Pelo caminho, missões secundárias e vários outros aspectos de RPG foram adicionados. Por acidente ou não, essas missões secundárias se tornaram mais importantes que o torneio de gladiadores em si. Resultado: a missão principal, que seria todo o campeonato entre times de gladiadores, foi descartada, e *Arena* se tornou, de fato, um jogo essencialmente de RPG. Ótima escolha.

Você deve estar se perguntando: "se mudaram toda a história do jogo, por que não mudaram o título também?". Porque todo o material de divulgação e

O ferreiro martela a espada fervente sem camisa e sem proteção. Corajoso

Centenas de cidades em um território de seis milhões de quilômetros quadrados. O Tamanho do continente de Tamriel é assustador

distribuição do jogo já tinha sido impresso. Com isso, o game foi mesmo para as lojas com o nome de *The Elder Scrolls: Arena*. No entanto, o nome aparentemente sem contexto foi tomado como uma forma de apelidar o jogo, dado o grau de violência no Império de Tamriel, quase uma arena gigante de combate. Saída inteligente para um erro grave de produção.

Perdendo o prazo final de lançamento do Natal de 1993, o jogo só foi para as prateleiras em março de 1994 – que é considerado um péssimo momento para lançar um jogo por uma desenvolvedora pequena, como a Bethesda, na época.

Não espere por óculos de visão noturna em um jogo medieval de fantasia

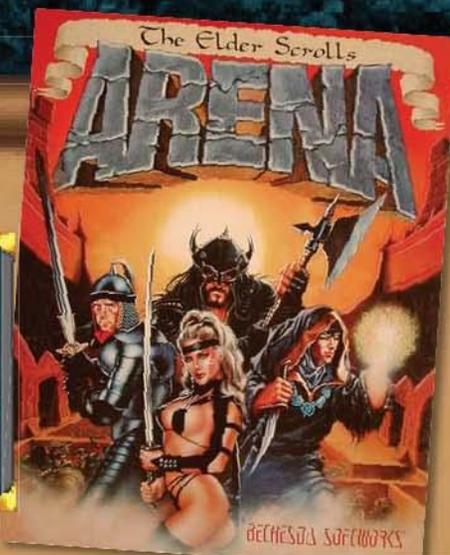
Arena foi um dos primeiros jogos a ter o ciclo de noite e dia, com lojas fechando pela noite, pessoas voltando para suas casas e saindo das ruas, e criaturas noturnas vagando pelos arredores da cidade.

Naquela época, as árvores virtuais não convenciam muito em três dimensões

O erro do nome impresso no jogo também contribuiu para o desinteresse da maioria dos distribuidores do jogo, que teve apenas 3 mil unidades no mercado, a princípio.

Arena foi lançado inicialmente lotado de bugs (o que parece ser um bizarro padrão Bethesda de qualidade) sendo muito difícil – se não impossível – completar a missão principal da versão original. A empresa, então, lançou uma série de patches e corrigiu a maioria dos problemas, fazendo com que o jogo fosse "terminável" e mais estável.

O jogo vendeu pouco, porém, mesmo com análises não muito animadoras na imprensa especializada, bugs, e exigindo muito do desempenho dos computadores da época, *Arena* conseguiu ser considerado

Em 2004, uma versão gratuita de *Arena* foi disponibilizada para download em comemoração dos dez anos da franquia *Elder Scrolls*. O jogo é tão antigo que não roda nos PCs atuais sem o auxílio do emulador DOSBox (gratuito), já que *Arena* é um programa desenvolvido em DOS.

Pela pobreza artística dos vitrais, nota-se uma economia no orçamento

Com os cavalos, é possível diminuir o tempo das longas viagens do jogo

um título cult anos mais tarde.

TAMRIEL, UM CONTINENTE DO TAMANHO DE UM MUNDO INTEIRO

O grande diferencial de *Arena* em relação aos demais jogo da série *Elder Scrolls*, é que este é o único em que se pode explorar todas as províncias de Tamriel. O tamanho de mundo jogável é assustadoramente maior que *Morrowind* e *Oblivion*. Isso porque o título, mesmo programado em DOS, tinha a capacidade de gerar conteúdo aleatoriamente.

O resultado é um ambiente de, aproximadamente, 6 milhões de quilômetros quadrados virtuais, alcançados sem muito esforço pelos desenvolvedores. O mundo de *Arena* tem centenas de cidades, com diversas cavernas e calabouços, além de 17 cavernas especialmente projetadas como parte da missão principal.

Devido à imensidão do mundo, o recurso de "fast travel" (viagem rápida) era essencial. Para você ter uma ideia, caminhar até uma cidade próxima poderia levar até 10 horas em tempo real. Agora pasme: uma passadinha até uma cidade em outra província poderia levar dias! E tudo isso contando o tempo como se fosse real. É claro que essa contagem foi modificada nos jogos seguintes como "horas do jogo" em vez de "horas reais". Mesmo assim, o espaço-tempo de Tamriel, em *Arena*, é o mais realista da franquia.

O título é jogado na perspectiva de primeira pessoa. Os combates são acionados clicando com o botão direito do mouse e arrastando o ponteiro pela tela, como se estivesse sacando e sacudindo sua arma. Os poderes mágicos, caso seu personagem possua esta habilidade, são ativados clicando no menu de Mágica, em que você poderá selecionar uma magia. Depois é só clicar no local onde se quer atingir e explodir pixels gigantes de chamas para todos os lados.

Do jeito que a cidade está vazia, bolas de feno combinariam bem

O CARA QUE FALTAVA NA ARENA

Alguns nomes da indústria dos games ficam tão ligados a certas marcas que, ao longo do tempo, se fixa a ideia de que essas pessoas inventaram determinadas franquias. Exemplos? Koji Igarashi e *Castlevania*. Tomonobu Itagaki e *Ninja Gaiden*. Mentores, sim. Criadores, não. É o mesmo caso de Todd Howard e *The Elder Scrolls*. Ele entrou para a Bethesda Softworks quando *Arena* já tinha sido desenvolvido. Como Howard disse à revista digital The Escapist (edição #83): "Minhas primeiras tarefas foram testar a versão CD-ROM de *Arena* e produzir *NCAA Basketball: Road to the Final Four 2*". Sim, a Bethesda fazia muitos jogos de esporte. A participação de Howard na série começou no *Daggerfall* (codesigner adicional de jogo) e explodiu a partir do *Morrowind* (líder do projeto e outras funções menores), seguindo para *Oblivion* (produtor executivo) e *Skyrim* (diretor).

RAÇAS

Das nove províncias do Império de Tamriel, é possível escolher qual será a cidade natal do seu personagem, o que determinará a raça dele. A única que não pode ser selecionada é a Imperial Province, localizada no centro do continente. São vinte rostos diferentes para cada raça: metade para homens e metade para mulheres.

ARGONIANS
Província: Black Marsh

Conhecidos pela agilidade e rapidez, os Argonians são uma evolução dos répteis. Por isso, podem nadar mais rápido do que as outras raças, não se cansam facilmente na água e raramente se afogam. São versados nas artes arcanas, além do roubo e até ilusionismo.

BRETONS
Província: High Rock

Altos e de cabelos escuros, são bastante inteligentes e extrovertidos. Excepcionais nas artes arcanas, os Bretons estão habituados com a magia, a qual parece inundar a essência deles. Por consequência, qualquer ataque baseado em magia causa metade do dano nos Bretons.

DARK ELVES
Província: Morrowind

Pele escura, grande altura e olhos vermelhos e brilhantes: assim é a aparência física dos elfos negros, também notórios pela força e velocidade. São experientes nas artes arcanas combinadas com espadas e escudos a ponto de fazerem isso de forma inata.

HIGH ELVES
Província: Summurset Isle

Extremamente ágeis e inteligentes, têm a pele dourada e olhos no formato de amêndoa. Os High Elves possuem afinidade natural com a magia e muitas vezes se tornam magos formidáveis. São imunes à paralisação e peritos em qualquer arte arcana.

KHAJIIT
Província: Elsweyr

São ágeis e inteligentes. Especialistas em todas as artes que envolvam roubo e ilusionismo, eles escalam paredes com uma velocidade incrível. Lendas dizem que eles descendem de uma raça felina e, por conta disso, muitos pintam o rosto para honrar as raízes.

NORDS
Província: Skyrim

Habituados com a baixíssima temperatura das terras árticas de Skyrim, eles possuem a pele clara e são fortes, altos e resistentes. Os Nords sofrem apenas metade de dano nos ataques baseados em frio. São extraordinários no manuseio do escudo e da espada.

REDGUARDS
Província: Hammerfell

Os Redguards têm a fama de serem fortes e resistentes, mas também são muito rápidos e ágeis. De acordo com as lendas, é a raça que manuseia as armas com mais maestria. Em tudo que seja relacionado a armas e escudo, eles não são menos do que excelentes.

WOOD ELVES
Província: Valenwood

Povo da floresta que desenvolveu suas habilidades em meio aos bosques de sua terra natal. São conhecidos pela agilidade e rapidez. Os Wood Elves se ajustam bem a qualquer classe, mas, como são ligeiros, manter o foco em furtos trará resultados melhores.

OS PERGAMINHOS AINDA MAIS ANTIGOS

***Final Fantasy*, *Dragon Quest* e *The Elder Scrolls* são, cada uma ao seu modo, algumas das principais séries de RPG. Apesar de serem do mesmo gênero, a disparidade é tão grande que nem dá para acreditar que as três têm em comum a inspiração na série *Ultima*. Em relação a *The Elder Scrolls*, mais especificamente *Ultima Underworld: The Stygian Abyss* (1992). "Julian [Lefay, programador líder], Vijay [Lakshman, diretor, produtor e designer líder] e eu somos jogadores de longa data dos RPGs papel e caneta e fãs da série *Ultima Underworld*, que foi certamente nossa principal inspiração", afirma Ted Peterson, designer do *Arena*, ao site *Morrowind Italia*. Pela visão em primeira pessoa e progressão não linear, isso fica claro.**

Mas *Ultima Underworld* não é o único que influenciou *Arena*. "Tinha outro jogo que foi lançado enquanto nós estávamos trabalhando no *Arena*, chamado *Legends of Valour*, que foi um jogo estilo livre com perspectiva em primeira pessoa que se passava em uma única cidade. Ele recebeu análises ruins e poucas pessoas compraram, mas eu realmente me diverti com o jogo", comenta. "É completamente esquecido hoje em dia, mas eu provavelmente gastei mais horas jogando ele do que qualquer outro jogo."

Ao que tudo indica, devia fazer muito calor em Legends of Valour

A barra de comandos de Legends of Valour é quase um painel de controle

O exército de três esqueletos de Ultima não botam medo em ninguém

Os barcos eram tão rápidos que pareciam lanchas motorizadas

Em *Arena*, o jogador também pode usar o recurso "pickpocket", ou furtar as pessoas pela cidade – em bom português. Também é possível invadir lojas durante a noite e fazer a limpa sem dó.

A missão principal é completada ao terminar todas as 17 cavernas e fechar a quest "Staff of Chaos" (Cajado do Caos), mas existem muitas outras missões também. Uma boa forma de descobri-las é perguntando sobre rumores em qualquer cidade. Tem sempre alguém mais língua solta que conta sobre um monstro que está aterrorizando alguma vila ou sobre alguém que precisa de ajuda. Essas missões do tipo "miscellaneous" (diversificadas) são bem mais simples que as demais, e variam desde entregar um recado ou achar um artefato específico até ter que explorar alguma caverna.

MAGO AMBICIOSO, TRAIÇÃO E IMPERADOR EM OUTRA DIMENSÃO: A HISTÓRIA DE ARENA

O Imperador, Uriel Septim VII, é chamado pelo Mago de Batalha Imperial, Jagar Tharn, para discutir sobre rumores de traição no Império. Mas Jagar Tharn é quem trai o Imperador e o transporta para outra dimensão. A aprendiz de Tharn, Ria Silmane, testemunha a traição do seu mentor e tenta avisar o "Elder Council", mas ela é morta por Tharn e sua forma corporal é destruída pelo Staff of Chaos.

Após meses de planejamento, Tharn se transforma na imagem do Imperador e toma o trono de Tamriel para si, conjurando demônios e transformando-os

Se a lâmina passar entre uma costela e outra, a batalha vai ficar no 0x0

Engraçado como ninguém se lembrou de agradecer à fantasminha Ria por ter dado um jeito de voltar do Limbo para avisar Talin da traição de Tharn (imagem à direita). E outra, por que raios os vilões insistem em guardar sua força vital em objetos físicos? Eles não desconfiam que um dia alguém possa encontrá-los?

Das salas de aula de anatomia para os calabouços, um esqueleto irritadiço

em guardas imperiais. Com isso, o mago envia o líder da antiga Guarda Imperial, Talin, para o calabouço imperial para morrer.

Ria Silmane adquire uma forma espectral, com o uso de magia e resíduos deste mundo, para que possa alertar Talin sobre a traição de Jagar Tharn e dizer a ele que, na verdade, o Imperador é Jagar disfarçado. Ria cria, então, uma chave para que Talin possa escapar de sua cela e o teleporta para outra província por meio de uma porta mágica.

A única forma de derrotar Jagar Tharn é obtendo o Staff of Chaos, no qual o mago mantém toda a sua força vital. Mas o cajado foi dividido por Tharn em oito pedaços e espalhados por Tamriel. Sendo Talin a única pessoa na qual Ria pode confiar, é apenas ele que pode unir os pedaços do cajado e derrotar o mago.

Finalmente, em 3E 399 (ano local), após uma longa busca para juntar as peças, que estavam escondidas no fundo de uma masmorra em cada província, Talin finalmente conserta o Staff of Chaos. No entanto, Jagar Tharn não foi derrotado como ele e Ria Silmane esperavam. Havia ainda uma última peça guardada no Palácio Imperial, a joia do cajado, o que o tornaria completo.

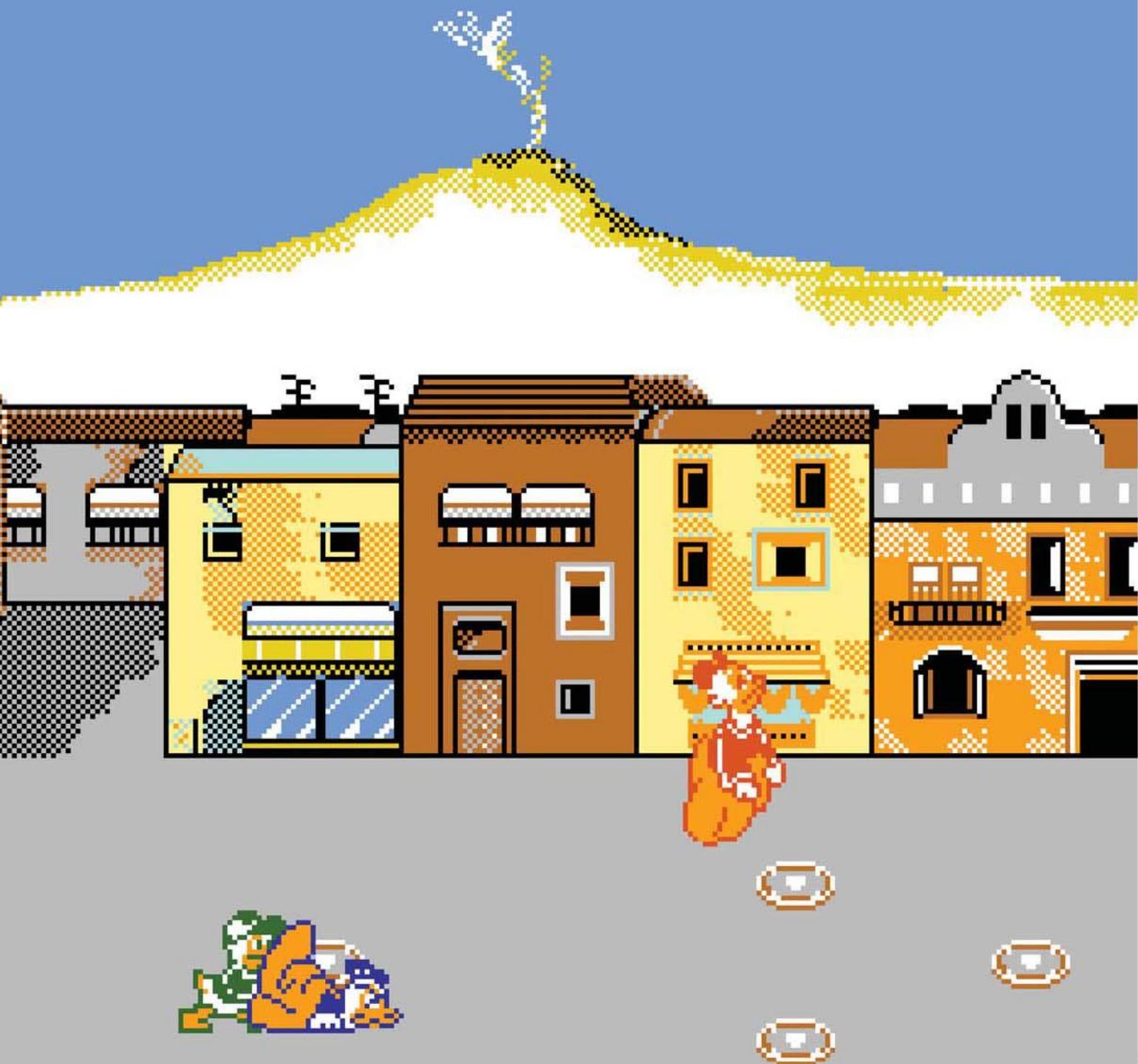
Talin abriu caminho por meio do Palácio Imperial até alcançar o porão, onde lutou com Tharn.

Não está com cara que você será bem recebido no santuário subterrâneo

O golpe de espada não era muito intuitivo e exigia um pouco de treino

Talin tocou a joia com o cajado e eles se fundiram instantaneamente, derretendo Jagar Tharn. O cajado criou também, automaticamente, um portal para a dimensão em que estavam aprisionados o Imperador e o General Warhaft. Ambos saíram pelo portal e agradeceram Talin. O Imperador, então, deu ao herói o título de "Eterno Campeão de Tamriel" por salvá-los e ter derrotado Jagar Tharn. Dinheiro, casas luxuosas e cavalos velozes seriam prêmios mais adequados para compensar os perigos que Talin correu, mas a "pão-durice" dos regentes de *The Elder Scrolls* é uma das características da série.

DONALD DUCK

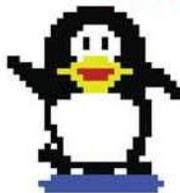
(FAMICOM.1988)

SNOOPY'S SILLY SPORTS SPECTACULAR!

(NES.1990)

Exemplos não faltam de jogos com heróis que são populares só no Japão e que foram adaptados com figuras famosas e de mais apelo para o Ocidente. Ainda assim, o que a Kemco aprontou é curioso, porque a produtora trocou um personagem americano por outro. O título nipônico *Donald Duck*, de 1988, foi lançado dois anos depois nos Estados Unidos como *Snoopy's Silly Sports Spectacular!*. A explicação é simples, apesar de tudo: na época, a licença do Pato Donald só valia para o território japonês. E, nos EUA, os direitos sobre o pato resmungão era da Capcom. Essencialmente, é o mesmo jogo de competições esportivas, como corrida de saco, lançamento de bota e outras atividades sem compromisso. Nada muito sério, tanto com o Donald no Famicom, quanto o Snoopy no NES.

ANTARCTIC ADVENTURE

A aventura de um pinguim cuca fresca capaz de percorrer a Antártida em poucos minutos e dar lições práticas de Geografia

ANTARCTIC ADVENTURE
Publicação: Konami
Desenvolvimento: Konami
Plataforma de Origem: MSX
Versões: ColecoVision, Famicom, Nintendo Wii (Virtual Console) e celular

Por definição, um jogo de corrida envolve... carros. Aviões, barcos. Um veículo geralmente deve estar no meio. Mas a Konami fez um jogo para MSX que fugiu à regra do gênero, colocando um pinguim velocista para explorar a Antártida: o memorável *Antarctic Adventure*.

O ARCADE INEXISTENTE

Alguns dos melhores jogos da produtora para MSX possuíam os fliperamas como ponto de partida, a exemplo de *Road Fighter*, *Circus Charlie* e *Yie Ar Kung-Fu*. Estranhamente, bancos de dados digitais, como o GameFAQs, listam um arcade de *Antarctic Adventure*. É difícil acreditar que a máquina realmente existiu no Japão. Não há imagens, não há ROM, não há provas. Com a internet, é suspeito que nenhum material tenha surgido quase 30 anos depois. *Antarctic Adventure* foi feito especificamente para MSX e lançado em 1983, apesar da tela-título datada de 1984.

Se o peixe cair no chão, o veloz pinguim nem se atreve a comê-lo

PAIXÃO PELA GEOGRAFIA

O objetivo do jogo é guiar um incansável pinguim à estação de pesquisa de um determinado país na Antártida. Chegando lá, a mesma cena se repete: o pinguim, que, até então, ficava de costas para você, aparece de frente, acenando simpaticamente, enquanto a bandeira da nação é hasteada – carismático ao extremo o sorridente personagem. Pela associação da bandeira com o nome da pátria, o jogo tinha certo conteúdo didático. De fato, havia essa intenção: *Antarctic Adventure* foi imaginado como um jogo educacional. O manual japonês não trazia um simples tutorial dos comandos. Era uma minienciclopédia com informações sobre o modo de vida dos pinguins e a história da exploração na Antártida. Inspirada pela versão da música de Steve Karmen "I Love New York" tocada pela banda Casiopea em um comercial da Japan Airlines, a frase "I Love (alguma coisa)" foi utilizada nos títulos dessa linha. *Antarctic Adventure* era o número 1 de uma série, com a inscrição "Eu adoro Geografia" na embalagem. O número 2 foi *Athletic Land* ("Eu adoro Educação Física"); o número 3, *Monkey Academy* ("Eu adoro Aritmética"); e o número 5, *Comic Bakery* ("Eu adoro a Sociedade"; aqui a sociedade em questão é a clientela da padaria do jogo). Não erramos a contagem.

PEIXES E BANDEIRAS

*Exclusivos do Famicom.

O número 4, pelo que se diz na revista *Konami Magazine vol.5*, seria *Hyper Sports 1* com "Eu adoro Ciência" (?), mas o jogo de esportes não possui isso escrito na capa. Nas tiragens posteriores desses cartuchos, o "Eu adoro..." e os números de todos os volumes foram removidos, preservando o texto pedagógico do manual.

TERROR NA ANTÁRTIDA

A essência de corrida do jogo está na busca para atingir o destino no tempo estipulado. Você não tem competidores, apenas obstáculos: os buracos, as fissuras e as focas. Os dois primeiros devem ser desviados normalmente ou pulados; já os animais, quando colocam as cabeças para fora das tocas, impedem a passagem, e nem mesmo o salto consegue superá-los, restando afastar-se para a esquerda ou direita. Cada erro de percurso nessas barreiras provoca um escorregão do pinguim e, em relação à fissura, ele pode acabar entrando na fenda no gelo, perdendo ainda mais tempo para voltar à superfície.

As cavidades próximas umas das outras exigem que você maneire no acelerador, por assim dizer. Há sim um medidor de velocidade, e na maior parte do tempo se mantém a rapidez máxima com a seta para cima (no caso do teclado). É preferível ir devagar a esbarrar na borda de um buraco. Nos dez segundos finais soa o alarme do contador, batendo o desespero. Dá agonia ver a base de pesquisa surgindo no horizonte, aproximando a imagem... e o tempo terminar antes da chegada.

AS DEZ PARADAS DA EXPEDIÇÃO NA ANTÁRTIDA

Se *Antarctic Adventure* era educacional, logo o jogo não poderia ensinar errado. Sim, acredite: as estações de pesquisa e suas respectivas pátrias no jogo seguem a real localização na Antártida. O pinguim não passa por todas, mas as que ele visita existem ou já existiram. A única exceção é, evidentemente, a quinta fase, do Polo Sul. No que seria na verdade a instalação dos EUA é vista a bandeira da nação pinguim ou coisa do tipo. Nessa e na décima, do Japão, o protagonista inclusive faz uma pose diferente, levantando uma das patas e as duas asas. No Famicom, a disposição dos países deixou de ser verossímil com a alteração da sequência de bases. De qualquer jeito, as medidas estão fora da realidade: o pinguim de andar desengonçado percorre quilômetros em segundos. Compare as distâncias e os limites de tempo das duas versões e veja os nomes de cada uma das bases:

07 – EUA (MSX) / ARGENTINA (FAMICOM)
Base: Siple
Distância: 1200 km (MSX) e 900 km (Famicom)
Tempo: 80 segundos (MSX) e 70 segundos (Famicom)

08 – ARGENTINA (MSX) / EUA (FAMICOM)
Base: Belgrano II
Distância: 1200 km (MSX) e 1000 km (Famicom)
Tempo: 80 segundos (MSX) e 90 segundos (Famicom)

09 – REINO UNIDO
Base: Halley
Distância: 500 km (MSX) e 400 km (Famicom)
Tempo: 40 segundos (MSX) e 30 segundos (Famicom)

10 – JAPÃO
Base: Showa
Distância: 2600 km (MSX) e 1600 km (Famicom)
Tempo: 165 segundos (MSX) e 110 segundos (Famicom)

06 – EUA
Base: Byrd
Distância: 1100 km (MSX) e 900 km (Famicom)
Tempo: 80 segundos (MSX) e 70 segundos (Famicom)

01 – AUSTRÁLIA
Base: Davis
Distância: 1200 km (MSX) e 900 km (Famicom)
Tempo: 90 segundos (MSX) e 70 segundos (Famicom)

05 – POLO SUL (南極点)
Base: Amundsen-Scott
Distância: 1700 km (MSX) e 1200 km (Famicom)
Tempo: 120 segundos (MSX) e 90 segundos (Famicom)

04 – NOVA ZELÂNDIA
Base: Scott
Distância: 1500 km (MSX) e 1100 km (Famicom)
Tempo: 100 segundos (MSX) e 80 segundos (Famicom)

03 – FRANÇA (MSX) / AUSTRÁLIA (FAMICOM)
Base: Dumont d'Urville
Distância: 1200 km (MSX) e 900 km (Famicom)
Tempo: 90 segundos (MSX) e 70 segundos (Famicom)

02 – AUSTRÁLIA (MSX) / FRANÇA (FAMICOM)
Base: Casey
Distância: 1500 km (MSX) e 1100 km (Famicom)
Tempo: 100 segundos (MSX) e 90 segundos (Famicom)

OBSTÁCULOS

Não se engane com a simpatia das focas: elas atrapalham muito

A mensagem "Time Out" anunciava o fracasso, obrigando a regressar ao começo. Não há vidas ou continues.

A perspectiva por trás do personagem permite visualizar melhor a paisagem do paraíso gelado que é a Antártida. Como os cenários variam pouco, dificulta guardar na cabeça a localização

A foca está de olho para sair do buraco bem quando você passar

dos obstáculos: é mais reação do que memorização. As águas do oceano banham um lado ou outro das encostas de gelo, às vezes os dois, com o detalhe das nuvens passando pelo céu. Peixes vermelhos eventualmente saem d'água e você pode comê-los para ganhar pontos, e o mesmo bônus é entregue ao pegar as bandeiras verdes espalhadas pelo chão. Os itens não trazem nenhum benefício além do aumento de pontuação. Coletá-los é um exercício puramente facultativo.

Antarctic Adventure possui dez estágios, o equivalente a uma volta na Antártida. Finalizado o ciclo, o jogo retorna para o início e continua numerando as fases até onde você aguentar (a 1ª equivale à 11ª, a 2ª à 12ª e assim por diante). No MSX, o tempo vai diminuindo e o número de obstáculos crescendo. E não cansa. A música não cansa. Relaxante, tranquila, é perfeita para as longas caminhadas na neve. Parece composta especialmente para o jogo, mas não foi. É uma adaptação de uma peça erudita: a BGM é baseada no começo da valsa "Les Patineurs" ("Os Patinadores") do francês Émile Waldteufel (1837-1915).

AVENTURAS EM OUTROS CONTINENTES

Em 1984, *Antarctic Adventure* fez a primeira aparição em um console, o ColecoVision, e saiu somente nos Estados Unidos. O port é quase idêntico ao original, com uma trilha mais estridente. Foi implementada uma espécie de treino, já que é possível controlar o pinguim no jogo de demonstração, e a partida é interrompida a qualquer momento.

No ano seguinte, em 1985, o Famicom teve uma versão lançada apenas no Japão, com ajustes que facilitaram o jogo. Além dos peixes vermelhos que aqui ficaram cor

Sorte que o jogo não considera o peso extra dos peixes digeridos

de laranja, há agora os verdes que dão mais pontos. As bandeiras, que só eram verdes no MSX, também podem, variando de pontuação, ser laranjas, azuis e piscantes. Estas últimas colocam uma hélice na cabeça do pinguim, permitindo que ele voe por um curto período de tempo com repetidos toques do botão de pulo. É útil para sobrevoar cavidades em sequência e, uma vez coletado, é usado quando bem

Fique frio: a ponte de gelo não vai desmoronar de jeito nenhum

entender, mas, se você der de cara com uma foca ou escorregar em um orifício, a habilidade se perde.

Outra novidade é a seleção de dificuldade logo na tela-título (Level 1, 2 e 3), o que determina a quantidade de obstáculos – o tempo não varia. O mesmo acontece ao completar uma rodada na Antártida. Os buracos aumentam, e, diferentemente do MSX, o tempo é similar à volta inicial. A Antártida do Famicom é menor que a do MSX como se pode ver no mapa. Houve uma mudança na ordem das bases de pesquisa dos países, e as músicas não tem a suavidade do MSX.

PINGUIM SEM DESCANSO

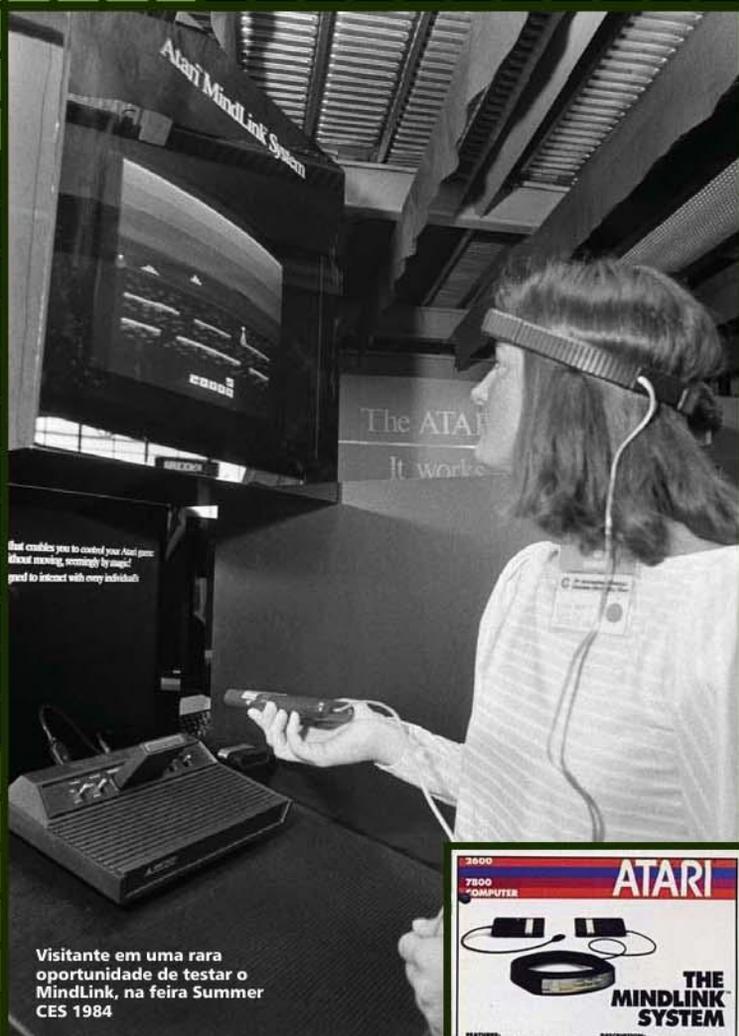
Depois das edições na década de 1980, o pinguim não virou um mero enfeite de geladeira e continuou na ativa. A adaptação

Ou você admira a paisagem ou se concentra para dar os pulos

que possui menos informações é a de celulares japoneses de 2003. Pelo que se vê nas poucas imagens divulgadas, tem caminhadas à noite. A versão de MSX está na coletânea *Konami Antiques MSX Collection Vol. 1* do PlayStation (também na rede PlayStation Network) e na Konami *Antiques MSX Collection Ultra Pack* do Saturn, tudo só no Japão. O port para Famicom, à venda no Virtual Console japonês desde 2007, recebeu conversões em preto e branco na coleção japonesa *Konami GB Collection Vol. 3* (Game Boy) e em cores na europeia *Konami GB Collection Vol. 4* (Game Boy Color). As músicas ficaram bastante prejudicadas nesses portáteis.

A partir de *Antarctic Adventure*, a figura do pinguim se tornou recorrente em vários jogos da Konami. Não só ele, como o filho Pentarou na bizarra série shmup *Parodius*, ainda que nem sempre fique claro quem é quem. O jogo deu origem à sequência *Penguin Adventure*, que marcou a estreia nos videogames do tal de Hideo Kojima, tema para se debater em outra edição.

Antarctic Adventure queria educar e realmente deixou muitas lições: pinguins correm em alta velocidade, focas são perigosas e, acima de tudo, pulos precisam ser friamente calculados.

ATARI MINDLINK SYSTEM

Visitante em uma rara oportunidade de testar o MindLink, na feira Summer CES 1984

O acessório que prometia controlar jogos pelo pensamento e, se fosse lançado, faria no máximo você exercitar os músculos da sua sobrancelha – e ter uma bela dor de cabeça

Por Alexei Barros

ATARI MINDLINK SYSTEM

Fabricante: Atari

Preço: US$ 100

Sistemas compatíveis: Atari 2600, Atari 7800, computadores da linha Atari

Lançamento: não foi lançado; sairia no último quadrimestre de 1984

Slogan: "The state of the art for the state of your mind" (algo como "O estado da arte para o seu estado de espírito")

Jogos compatíveis: Bionic Breakthrough, Mind Maze, Telepathy (nenhum chegou a ser lançado)

Prometia: controlar os jogos com o pensamento (na verdade, com os movimentos dos músculos da testa)

Trouxe: dores de cabeça (para a Atari, pela perda de dinheiro)

O controle de um videogame é o elo entre jogo e jogador, o responsável pela tradução do aperto de botões em ações na tela. Muitas vezes o acessório não é encarado não como um facilitador, mas como um estorvo que impede uma pessoa de participar do jogo. Para tentar aproximar essa relação, a Atari lançaria em 1984 o periférico MindLink, que acabou cancelado pela empresa.

A MENTE QUE MENTE

Você coloca na cabeça uma testeira, de onde sai um fio para o transmissor infravermelho que se comunica ao videogame (em uma distância de até seis metros) por um receptor ligado na porta do joystick. A ideia seria conectar a sua mente ao jogo, assim como dizia uma propaganda impressa: "Colocado em torno da sua testa, você 'pensa' nos movimentos dos objetos na tela" (detalhe para o "pensar" astuciosamente escrito entre aspas). Outra frase publicitária ia mais longe: "O MindLink envia impulsos eletrônicos do seu cérebro para o console – sem fios. Parece mágica – mas funciona por relaxamento."

Exagero à parte, o grande trunfo do aparelho estava na tecnologia EMG (Eletromiografia), que mede os movimentos da testa com impulsos elétricos.

BRILHO DE UMA MENTE COM LEMBRANÇAS

Na feira Summer Consumer Electronic Show de junho de 1984, em Chicago, EUA, seis MindLinks foram testados pelo público. "A Atari mostrou dois jogos. Um era o *Bionic Breakthrough*, o conhecido *Breakout* com a barra na parte de baixo da tela, controlado pela sua testa", afirma Arthur Leyenberger na revista *Analog Computing* #22, de setembro de 1984. O outro jogo apresentado pela Atari não foi citado pelo autor da reportagem; nota-se uma certa semelhança na imagem da foto da feira com *Telepathy* (veja no quadro ao lado).

Rolam histórias de indivíduos que ficavam tontos e tinham dor de cabeça de tanto mexer a testa, embora hoje não dê para confirmar a veracidade dessas informações veiculadas em sites de fãs da Atari. Não foi o caso de Leyenberger. "Pude experimentar o jogo por 15 minutos. Assim que terminei, estava jogando consideravelmente bem. Com algum tempo de prática, acho que poderia me acostumar a este dispositivo de entrada único. Fiquei impressionado com o MindLink", comenta.

O MindLink seria bastante útil em uma aplicação específica, acreditava Arthur. "Em um programa de processamento de texto, por exemplo, com alguma programação bem-feita, o MindLink poderia ser usado por um paraplégico para posicionamento do cursor em duas dimensões".

Um modelo seria compatível com os Ataris 2600 e 7800 e o outro com os computadores da Atari. Para usá-lo no Atari 5200, seria preciso o adaptador VCS, usado para jogar os títulos do 2600 no 5200. A previsão de lançamento era para o final de 1984. O preço? US$ 100. No pacote, que incluiria testeira, transmissor e receptor, viria também o *Bionic Breakthrough*.

ALÉM DA IMAGINAÇÃO

O design original do MindLink não previa diferentes tamanhos de cabeça, e a testeira era rígida, correndo o risco de não caber no usuário ou, pior ainda, ficar apertada. A solução foi transformar a testeira em uma faixa elástica, presa por um fecho de velcro atrás da cabeça. Nesse protótipo precário, havia três sensores de metal que captavam os sinais dos músculos.

A princípio, só se controlavam objetos para cima e para baixo ou para os lados, não em ambos os eixos. Foi desenvolvida uma versão avançada do MindLink que permitia jogar praticamente qualquer jogo do Atari e até prender a faixa para jogar com outras partes do corpo, como o braço ou a perna, mas não ficou pronta a tempo de ser exibida na Summer CES 1984.

Em julho daquele ano, um mês após o evento, Jack Tramiel comprou a Atari, Inc, e mudou o nome da companhia para Atari Corporation. Segundo o site Atari Museum, o empresário via o acessório como um brinquedo e cancelou o projeto. Hoje, o MindLink virou uma peça de museu e não é raro encontrar protótipos em exposições de antiguidades gamers no exterior.

SEGREDOS DA MENTE

Pelo que se sabe, a Atari estava desenvolvendo três jogos para o uso do MindLink. Nenhum foi lançado, mas as ROMs dos protótipos foram copiadas e distribuídas na internet. Veja como seriam:

BIONIC BREAKTHROUGH

Viria junto com o acessório, e seria basicamente uma modificação do *Breakout* para jogar sem as mãos. Depois da apresentação do nome do jogo, aparece o logo do MindLink para calibragem dos movimentos. Existem dois protótipos distintos, que se diferem levemente pela tela título, score para um ou dois jogadores e detalhes sem muita relevância. Ambos não são jogáveis com o joystick convencional.

MIND MAZE

Seria baseado na percepção extrassensorial, especificamente naqueles testes em que uma pessoa segura uma carta e a outra supostamente adivinha o desenho. No jogo, duas a quatro cartas aparecem por vez, e o objetivo é tentar achar a carta tida como correta. É plenamente jogável com o joystick, e a associação com o MindLink é uma jogada picaretas de marketing, sugerindo que você pudesse ler a mente do outro jogador graças ao acessório. No protótipo, não há música, mas as ilustrações são muito caprichadas.

TELEPATHY

Parecia uma demonstração do MindLink: apresentava sete telas, relacionadas por uma vaga semelhança na temática das minas. Em uma você deve resgatar um mineiro dentro de uma caverna, em outra nadar em um rio fugindo de piranhas e assim por diante. O jogo pode ser jogado normalmente no joystick e nunca foi mencionado em documentos da Atari. A existência do *Telepathy* só veio a público em 2000, quando um protótipo foi posto à venda no eBay, e o comprador compartilhou a ROM. Ainda que a etiqueta no chip comprove o nome do jogo, há quem acredite que os nomes do *Telepathy* e do *Mind Maze* foram trocados, o que faria muito mais sentido.

Já tem revistas e livros da Editora

Revistas

Revista Natureza

Viaje Mais

Viaje Mais Luxo

Mundo dos Super-heróis

Livros

O Fundador Aydano Roriz

Guia de Resorts Brasil 2011

Guia de Orlando 2011 – 2012

Coleção 7 Dias

O Primo Basílio Eça de Queirós

Memórias Póstumas de Brás Cubas Machado de Assis

Quincas Borba Machado de Assis

Compatível com iPad 1 e 2 e todas as versões do iPhone

1 Cada revista tem a sua biblioteca, com a edição do mês e as anteriores. Você pode comprar apenas um exemplar ou fazer assinatura, semestral ou anual.

2 Sumário ilustrado e "deslizante" no rodapé. Com um toque de dedo, você vai direto para a página escolhida.

App Store

iTunes

Em "Buscar", digite o nome da publicação

NUCLEAR WAR (AMIGA, PC)

Muitos jogos apostam na ideia de apresentar o dilema das devastações nucleares sob uma perspectiva ocasionalmente cômica – vide *Fallout*. *Nuclear War* foi além ao colocar figuras políticas mundialmente conhecidas em versões satirizadas. Você não terá dificuldade em reconhecer Infidel Castro, Gorbachef e Ronnie Raygun. A capa reflete o bom humor do jogo de estratégia por turnos com uma ilustração irreal. Uma mulher loira se bronzeia despreocupadamente na praia, usando o incrível protetor solar UV 2000, indiferente à cena da explosão atômica. Um surfista, ainda mais distraído, aproveita a onda provocada pelo cogumelo nuclear. O dirigível está em chamas; a árvore, o pássaro e o pneu do carro vermelho começam a pegar fogo. O guarda-sol derreteu como um sorvete. É quase como uma piada sobre aquecimento global, só que com os átomos cômicos dos anos 1990.

AS DUAS FACES DA FÚRIA

Quando *Streets of Rage 2* saiu nos EUA em 1992, a arte mostrava uma galera distribuindo pontapés em arruaceiros. O padrão foi mantido na Europa, e, chegada a vez do Japão, a Sega achou que, por algum motivo, colocar duas feições semelhantes aos atores de Hollywood faria *Bare Knuckle II*, como o jogo ficou conhecido por lá, vender mais. Resultado: Axel é quase um Jean-Claude Van Damme depois de oxigenar os cabelos, e Mr. X parece um sorridente e enrugado Arnold Schwarzenegger, aparentemente após uma sessão de, pelo menos, cinco camadas de tinta de urucum no rosto.

METAL GEAR

O *Metal Gear* original de MSX2 é fantástico por si só. Ainda sim, a Ultra Games (antiga subsidiária da Konami) caprichou na propaganda da versão de NES: é praticamente um guia prático dos apetrechos do então jovem Solid Snake. Repare nas bugigangas mais interessantes do combatente velho de guerra.

BOMB BLAST SUIT
Uma proteção antibomba (quase) perfeita. Só não protege as mãos e pernas, um "pequeno" detalhe.

ANTIDOTE
Poção com rolha em plena década de 1990? Deve ter sido reaproveitada de algum RPG medieval.

TRANSCEIVER
Comparado com o que vimos em *Metal Gear Solid 3*, o sistema de comunicação não evoluiu muito desde os anos 1960.

ANTENNA
Uma antena sem-vergonha dessas não sintonizaria canais abertos, quanto mais sabotar a comunicação dos inimigos.

IRON GLOVE
A melhor maneira de infiltrar em países com política mão de ferro.

OUTROS CLÁSSICOS...

Invariavelmente, os atores de jogos com gráficos digitalizados eram ruins. E os modelos para as propagandas? Conseguiam ser piores! Veja o flyer do jogo de tiro *Lethal Enforcers*. A moça de rosa faz cara de tédio e o seu parceiro, todo assustado, é um sósia do MacGyver. Você se renderia diante dessas figuras? Nós não. Ainda mais saindo de uma lata velha. Repare no estado do carro...